UCG | XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | Wii U

次世代 专辑 VOL.9

NEXT GEN SPECIAL



最终幻想15

系统详尽解析+支线任务/狩猎委托全解+DLC追加要素+迷宫地图指南

典藏级精华攻略集合



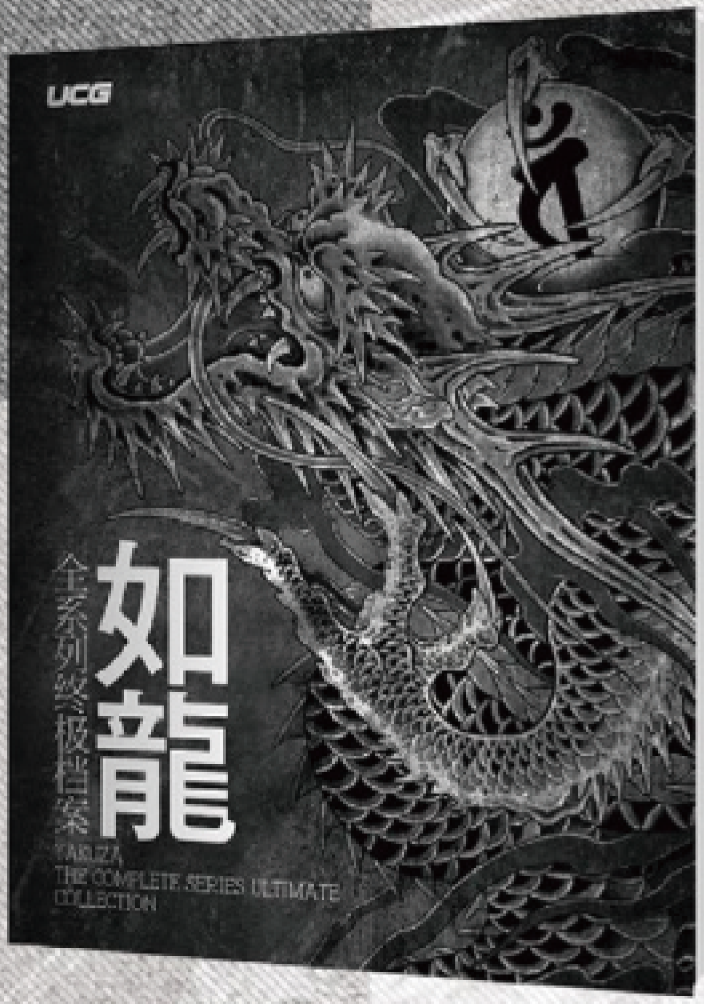


战争机器4

丧尸围城4

纸片马里奥 色彩溅落

秋叶原之击



如龙 全系列终极档案

属于纵横极道玩家必备珍藏集！

全彩大16开208页



精彩内容包括——

- 系列正统作剧情回顾
- 登场角色详尽介绍
- 幕后团队深入采访
- 历代参演演员介绍
- 日本极道起源与历史深入探讨

豪华赠品 堂岛组+真岛组金属徽章+精美收藏盒

系列最新作《如龙6 生命诗篇》完全攻略
系统详解+流程攻略+详尽资料+小游戏攻略+奖杯攻略
精彩内容一网打尽！

淘宝端扫码购买

定价 78元+包邮

已上市，火热销售中



《精灵宝可梦 太阳·月亮》完全攻略本

全彩大32开520页+DVD影像光盘+双重精美赠品

系统全方面剖析
阿罗拉全岛图文详尽攻略
招式、特性资料 一网打尽
阿罗拉图鉴 完成方法
宝可梦对战、培育指南

赠 皮卡丘帽子 × 宝可梦主题收纳袋



赶快把我带回家吧！

淘宝端扫码购买

定价 78元+包邮

已上市，火热销售中

次世代 专辑 VOL.9 NEXT GEN SPECIAL

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

责任编辑：吴君剑
封面设计：anubis

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂











特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



ペーパーマリオ PAPER MARIO カラースプラッシュ

《纸片马里奥 色彩溅落》以颜料为题材，构筑了一个有趣幽默而轻松悠闲的纸片世界。虽然在战斗和流程方面都没有太大的技术或战略方面的困难，本作还是在游戏流程上设置了不少隐藏要素或者是容易被忽略的小细节。本篇攻略就为各位玩家带来详尽的流程指引及通关要点，希望能带领你轻松顺畅地通往彩虹之路。

文 初心者 美编 Juxi

纸片马里奥 色彩溅落		Wii U Nintendo
ペ-パ-マリオ カラ-スプラッシュ		动作冒险 日文版
2016年10月13日	本地1人	无对应周边
售价为6156日元		

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
A键	跳跃上顶/踩踏
B键	用锤子砸
X键	用锤子砸并染色（配合摇杆改变方向）
Y键	进入剪纸模式
十字键↑	召唤颜料桶提示
L键	缩放世界地图
–/Select键	在标题画面切换单屏/双屏显示
+/Start键	从区域返回世界地图（首次进入的区域除外）



关于战斗操作

在使用双屏的模式下，战斗指令需要使用 GamePad 的触控来操作，包括点按和拖动选择卡片、按住卡片进行涂色和滑动卡片执行战斗指令。在设定中，可以选择“じょうきゅうそうさ”(进阶操作)，从而在选择卡片的时候就可以进行涂色的操作。

另外，可以从设定中开启战斗指令的按键操作(点击屏幕，进入游戏菜单→点击右上角的问号图标→“せってい”→在“バトルのそうさをかえる”项目选中“きほんそうさ＋ボタン”)。在单屏显示模式下，点触 GamePad 即可唤出游戏菜单。



按键	战斗指令
左摇杆/十字键左右	选择卡片
十字键↑	进入下一个步骤
A键	选中卡片、涂色
B键	取消上一个指令
X键	显示详情
Y键	重新排列卡片
ZL键	逃跑
L/R键	幸运抽卡
ZR键	确认敌人(单屏模式时)

解谜系统

动作

使用马里奥的经典动作——跳跃上顶和踩踏，以及本作的锤子，可以跟场景上的物件进行互动。不过在解谜方面这些动作用得不多，需要留意的是看见砖块不要急着搞破坏，因为有可能走到场景背面切换视角，就会发现那是用来爬上高处获取奖励的垫脚石，太早打掉的话就很尴尬了。

染色

在获得了使用锤子进行染色的能力之后，就可以按下 X 键溅落颜料，修复地图场景中掉色变白的地方。染色会消耗少量颜料，涂满之后会掉落金币和卡片。染色时会自动选择正确的颜色并发亮，所以如果溅出来的颜色一直在切换，就证明不是需要染色的地方。

染色可以恢复场景机关原本的功能，因此是本作解谜系统的主要手段，而且也是区域“掉色修复率”达到 100% 的必要条件。每个区域的掉色修复率除了会在世界地图的时候显示，还可以打开游戏菜单的状态界面查看。

由于判断纸片在立体场景中的空间感有一定难度，而且游戏对完全染色的面积要求比较严，玩家一开始可能会对染色的操作不太适应，不妨在锤子下砸时配合方向键来微调朝向，多试几次。



◀状态界面也显示了各地区的染色完成率。

颜料

锤子中的颜料有红蓝黄三原色，在对场景染色和战斗卡片染色的过程中会被消耗掉。染色的时候消耗了特定的颜色，就要从场景物件或者战斗奖励中获取颜料。通过用锤子砸场景中的互动物件，就会掉落各种颜色的颜料。比如卡片的颜色偏蓝色，战斗的时候就会消耗较多的蓝色颜料，战斗之后，可以从树木等冷色系的地方砸出颜料来补充。另外，锤子升级时、在咖啡店花费金币或者在战斗中使用 1UP 蘑菇卡片，可以立即补满颜料。



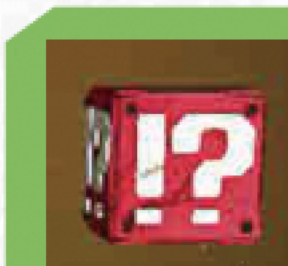
剪纸

剪纸是本作的另一种解谜手段，但大都是在固定的地方才能使用。获得剪纸能力之后，在能够剪纸的位置附近按 Y 键就会出现虚线框的提示，这时候观察整个画面，移动到与虚线框形状相似的地方直到两者重叠起来，就可以在 GamePad 上沿着线进行描画。

随着流程推进，还会在剪纸之后出现卡片选项。将符合情景的卡片拖动到剪出来的空位，然后点按卡片染色即可完成解谜。注意如果选错了，卡片也是会被消耗掉的。



红色方块



在游戏中后期，会出现印有“!?”标志的红色方块，顶一下就可以使用特殊的能力。在这种状态下，使用锤子敲打有着同样标志的物件，就能令其暴露原貌。如果是敲打敌人的话，则是无需进入战斗画面就直接将敌人干掉，但是被撞上的话这种状态就会消失。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

卡片战斗系统

本作采用卡片进行回合制的战斗，但是要注意，在自己的回合不要停留太久，否则有可能被某些敌人偷走自己的卡片并直接逃跑。

触发战斗之后，基本的操作流程是：选卡→涂色→出卡→QTE，在确认出卡之前都可以取消之前的操作。发出去的卡片就算没有生效也会消失（比如第一张卡就把敌人干掉但之后的卡片还没发动），所以随意乱用卡片的话，很容易会在关键时刻无卡可抽。因此要注意针对不同的敌人、敌人的数量以及敌人的强弱，选择最有效最经济的卡片，避免浪费。

卡片上的图案代表了行动的类别，以鞋子（跳跃攻击）为例，图案数量代表发动攻击的次数，比如鞋子 ×2，就是连续两次发动跳跃攻击。如果是个破鞋，威力会比较低，而图案越大，攻击的威力就越高。选好卡片之后，还要按住卡片来涂色，涂得越满威力越大，并根据卡片颜色消耗相应的颜料量。



触发战斗

跳跃上顶、踩踏和用锤子砸的动作不仅可以与场景互动，而且还是触发战斗先制的手段，相当于预先发动了一次攻击。但是要注意部分敌人并不吃这一套，比如有尖刺帽子的害羞小子踩上去反而会受伤。如果背对敌人时触发战斗，则是会被偷袭。

选择卡片

每回合能够使用的卡片数量会随着流程的进行而增加，玩家可以根据战斗的难度，决定每回合应该出手几张卡片。用完该回合出手的卡片，才会轮到对方行动。

不同的敌人有着不同的特点，卡片也会因此产生不同的效果，甚至是完全无效。在卡片出手之前，可以按住卡片染色，从而增强卡片的威力。

游戏的战略就在于对卡片的选择。比如我方一回合最初可以选择两张卡，当站在最前面的敌人是乌龟时，就可以选择两张不染色的卡，其中第二张是跳跃踩踏攻击。出卡后，第一张卡的攻击打不死乌龟的话，乌龟就会缩成龟壳，接着发动第二张卡进行踩踏，就像正统马里奥一样，龟壳会向后飞去，将其他敌人干掉。



■得到茶壶卡片之后会增加卡片上限。

动作指令

在指令发动的瞬间点触 GamePad（或者按下 A 键），可以使出“动作指令”（即 QTE），成功掌握时机的话，可以增强卡片的效果。比如踩踏攻击的 QTE 是每当发动攻击时，最多连续踩踏 5 次；相反地，如果发动锤子攻击的时候错过了最佳时机，锤子就会断掉，等于攻击 Miss 了。而被敌人攻击的时候，动作指令则是变成防御或者回避。

一些卡片，比如火焰花，如果不能掌握好 QTE 的时机就几乎没有什么威力。因此在获得新卡片之后，不妨先到主城的动作指令道场多试几遍。另外，物品卡虽然演出很夸张，但实际上也是有隐藏 QTE 的。



战斗报酬

本作战斗的最理想情况是达成无伤胜利，如此一来就可以获得完美奖励。比起普通的胜利，敌人会掉落额外的颜料、锤子纸板和金币，而且掉落敌人卡片的几率也会更高。收集一定的锤子纸板，就可以获得一次填满颜料的效果，并且增加颜料的最大值。

入手途径

通过染色、剪纸、战斗等行动可以入手掉落的卡片。在通关某些区域之后，商店之中就会解锁部分卡片，可以直接购买。除了代表攻击行动的普通卡片，还有比较珍稀的敌人卡片和物品卡片。使用敌人卡片可以召唤敌人并使用他们的攻击招数，而且还会为马里奥抵挡一次攻击。物品卡片可以召唤特殊的巨大物品，相当于必杀技。

随着流程进行，会开放一个类似老虎机一样的幸运抽卡系统，在卡片不够用的时候就可以消耗金币从而抽卡。卡片转动时还可以消耗更多的金币降低转速，以便抽到想要的卡片。



普通卡片

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
ぼろジャンプ	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人	–	–
ぼろジャンプ×3	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
ぼろジャンプ×5	弱跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动5次	–	–
ジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人	5	20
ジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	15	–
ジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动3次	–	–
デカジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人	15	60
デカジャンプ×2	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，发动2次	40	–
どデカジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人	36	170
つぎつぎジャンプ	跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	20	90
デカつぎつぎジャンプ	强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	50	250
どデカつぎつぎジャンプ	超强跳跃攻击，依次踩踏敌人，可以在敌人之间往复	–	–
ばねジャンプ	踩踏单个敌人，最多10次	4	15
ばねジャンプ×2	踩踏单个敌人，最多10次，发动2次	12	–
ばねジャンプ×3	踩踏单个敌人，最多10次，发动3次	–	–
デカばねジャンプ	用力踩踏单个敌人，最多10次	20	60
どデカばねジャンプ	超用力踩踏单个敌人，最多10次	–	–
アイアンジャンプ	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	5	22
アイアンジャンプ×2	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动2次	20	–
アイアンジャンプ×3	跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效，发动3次	–	–
デカアイアンジャンプ	强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	20	70
どデカアイアンジャンプ	超强跳跃攻击，踩踏单个敌人，穿着金属鞋所以对尖刺也有效	–	–
スピンジャンプ	旋转着踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	10	30
デカスピンジャンプ	旋转着用力踩踏单个敌人。可以对周围造成伤害，使用金属钻所以对尖刺也有效	20	80
ぼろハンマー	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害	–	–
ぼろハンマー×3	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
ぼろハンマー×5	使用锤子轻砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动5次	–	–
ハンマー	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害	5	20
ハンマー×2	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	16	–
ハンマー×3	使用锤子砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动3次	–	–
デカハンマー	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	18	75
デカハンマー×2	使用锤子用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害，发动2次	50	–
どデカハンマー	使用锤子超用力砸单个敌人。可以对周围造成伤害	52	250
ふっとばしハンマー	使用锤子从侧面砸单个敌人，可以将其向后打飞	7	28
デカふっとばしハンマー	使用锤子从侧面用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	16	70
どデカふっとばしハンマー	使用锤子从侧面超用力砸单个敌人，可以将其向后打飞	–	–
ピコピコハンマー	敲打单个敌人，最多5次	5	20
ピコピコハンマー×2	敲打单个敌人，最多5次，发动2次	15	–
ピコピコハンマー×3	敲打单个敌人，最多5次，发动3次	–	–
デカピコピコハンマー	敲打单个敌人，最多5次	15	60
デカピコピコハンマー×2	用力敲打单个敌人，最多5次，发动2次	40	–
どデカピコピコハンマー	超用力敲打单个敌人，最多5次	–	–
ポイなげハンマー	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人	15	65
ポイなげハンマー×2	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动2次	50	–
ポイなげハンマー×3	向单个敌人投掷锤子，可以攻击到后面的敌人，发动3次	–	–
デカポイなげハンマー	向单个敌人投掷大锤子，可以攻击到后面的敌人	50	250
どデカポイなげハンマー	向单个敌人投掷超大锤子，可以攻击到后面的敌人	–	–
ファイアハンマー	使用锤子砸单个敌人。可以从锤子发射火炎攻击全体敌人	–	–
ファイアフラワー	依次投掷最多4个火球	40	200
デカファイアフラワー	依次投掷最多4个大火球	80	300
アイスフラワー	依次投掷最多4个冰球	40	200
デカアイスフラワー	依次投掷最多4个大冰球	80	300
POWブロック	摇晃地面造成伤害，使敌人无法行动。可以增加造成的伤害	–	100
キノコ	回复体力	–	20
デカキノコ	回复较多体力	–	70
どデカキノコ	回复超多体力	–	150
1UPキノコ	可以回复颜料量	–	300

卡片	效果	价格（无色）	价格（有色）
しっぽ	以挥舞尾巴代替防御，可以反弹前方的攻击。受到伤害时效果消失	–	80
トゲぼうし	以尖刺帽子对来自上方的攻击进行反击，可以增加伤害。受到伤害时效果消失	–	80
カエル	以起跳代替防御，可以回避攻击。受到伤害时效果消失	–	80

区域与设施

世界地图以各个区域（Course）划分，回收区域中的小星星时强制通关，并开启通往其他区域的路线。但每个区域都会有一些保留或隐藏要素，有些区域的小星星也不止一个，因此第一次“通关”一个区域的时候并不能达到100%的探索率，需要在之后的流程中达成某些条件（世界地图上的对话气泡提示），然后再次返回该区域的时候才能完成。另外，重复游玩已通过的区域也可以刷金币和卡片。





▲黑吸管害羞小子有时候会在世界地图上面出现，如果不赶过去把它干掉的话，区域的颜色就会被再次吸掉。

色彩镇

随着流程进行，在最初的城镇里面会新开放一些商店和NPC。

1. 在咖啡店可以回复马里奥的HP和颜料。在看报纸的奇诺比奥会告知接下来的流程应该去的区域。

2. 在邮局会收到一些写着各种小提示的信件。

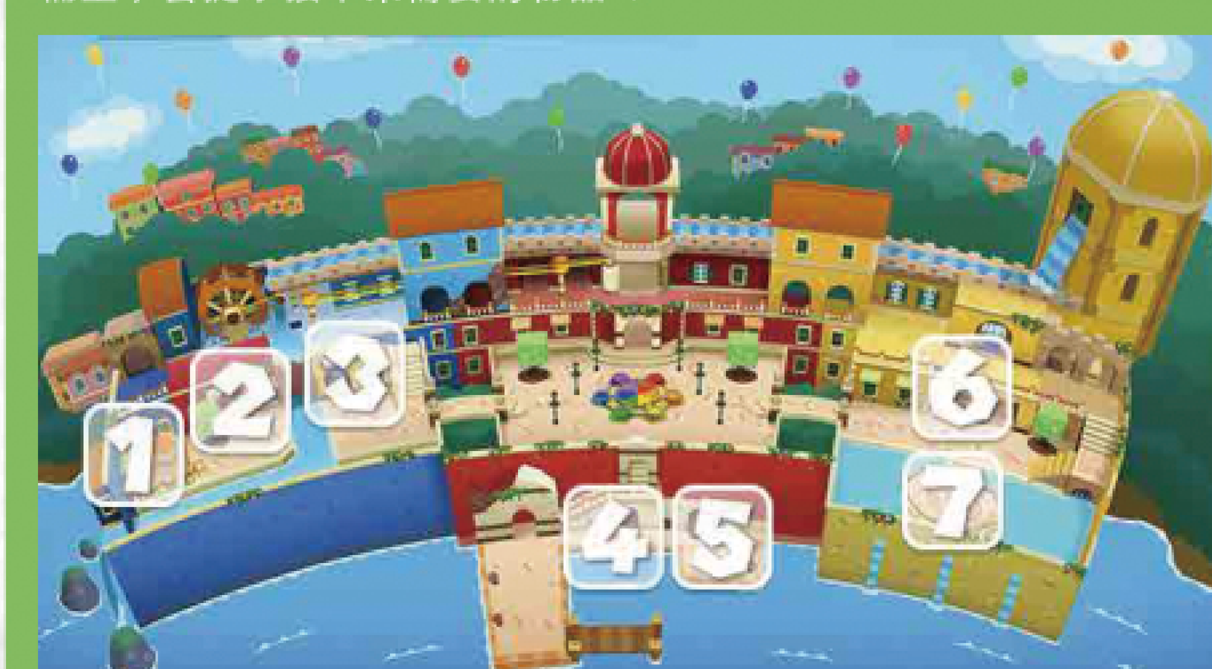
3. 卡片商店，当中贩卖的卡片种类会随着流程逐渐增加。不需要的卡片也可以在这里卖掉。

4. 博识的奇诺比奥（在垃圾桶里）会提示接下来需要的物品卡。

5. 木桶里的奇诺比奥会将入手过的物品压缩成物品卡。

6. 在动作指令道场可以练习卡片的QTE操作，入手新种类卡片的时候就会增加相应的训练内容。另外救下戴眼镜的博士之后，这里的博物馆也会开放，可以欣赏背景音乐（需要100%修复率）和捐赠收集到的卡片。

7. 救助队本部，跟长官对话时他会告知剩余的队员人数及其下落。



猜拳神殿

在回收了特定区域的星星之后，就会开放各地的猜拳神殿（ジャンケンしんでん），顾名思义就是猜拳决定胜负的地方。每个猜拳神殿有三个回合（决出胜负为一个回合，平手不算），最初的两个回合，对方会有特殊的套路（场外的奇诺比奥会给提示），因此有高几率可以获得这部分数目不小的奖励，但到了第三回合就完全随机了。三回合里面只要输了一次，对决就会结束，需要再次在关卡中获得星星（多周目的透明星星亦可）刷出猜拳神殿的特殊金币才能免费进场。虽然在神殿侧面可以找到后门，交出一定数量的金币也能直接参加，但是这样子对方的出手就是完全随机了。这里列出前两回合可以得胜的出拳顺序以供参考，但由于中后期神殿对手的套路会变得比较复杂甚至有些随机，如果未能获胜，也可以用S/L大法重新挑战（先不要进世界地图否则会存档）。

神殿序号	第1回合	第2回合
1	布	布
2	石头	布
3	剪刀	剪刀
4	石头	剪刀
5	随机（对方随机出手，平手则不变）	石头
6	布、石头、剪刀循环（对方先出布或石头，平手则会出其余两种）	随机（平手时，对方会出其余两种）
7	随机（之后按一定顺序循环）	随机（之后除了石头以外不会连续两次相同）
8	随机	随机



流程攻略

本作的流程有一定的自由度，玩家不必完全按照攻略的顺序，可以先自行探索。

为了便于使用，以下的攻略会以“区域序号－探索次数”的小标题划分，并且提供一些必要的谜题提示。括号中的数字标签为关键物品的入手地点，与小标题对应。

主城中央有几面旗子，需要达成某些要求才会挂起来，对应了几个称号，不妨在流程中有意识地积累次数：

称号	条件
コインがあれば大丈夫!	收集10000枚金币
キリックシマスター	将冒险中的剪纸全部完成
エクセレントバトラー	战斗QTE打出エクセレント200回
スーパーカードバイヤー	购入200张卡片
ヌリナオシマスター	在大地图立起了修复率100%的旗子
ジャンケンキング	在猜拳神殿全胜蒙面人

区域	1	2	3	区域	1	2	3
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15				31			
16				32			

Tips

区域的图标颜色是红色时表示尚未通关，黄色时表示已经通关但是还有未回收的星星，蓝色并竖起旗子时表示已经完美通关，修复率100%达成。当黑色的害羞小子在大地图随机出现时，要以最短路径赶到面具的所在地点，或者撞上对方触发战斗。不过修复率已经达成100%的地点也可以无视，并不会影响博物馆的音乐鉴赏解锁条件。



1 イロドリタウン

1-1

开场动画之后，连按A键，开始控制纸片马里奥。

来到右侧跳上箱子获得木锤（B键使用）。回到木箱堵住的门口，砸烂木箱。调查出现的装置，提示需要触发三处机关。

Tips

黄色的花在场景左下角，按住A键拔起来。蓝色的地砖在右侧，用锤子砸一下。左侧红色的墙壁有突出来的地方，跳起来顶一下。

砸一下出现的油漆桶，跟随它触发剧情之后，进入战斗教学。战斗结束，可以使用X键对场景中的白纸和失去了色彩的位置涂色，将右下角的奇诺比奥救起来吧。

接下来就可以在镇上到处涂色，入手金币和卡片，颜料不够的话可以砸花草树木或者椅子之类的物品来补充。往左一路走到尽头将水流打通即可继续剧情。途中会看到彩色的存档点；随时回去碧琪公主的房间就可以回满血。

顶一下小红星，通往区域2。

1-2

救出桥梁匠人之后，邮局开放，会收到一些小情报。邮局门面摆正之后，就可以使用剪纸。回收蓝色星星之前会进行幸运抽卡系统的教学。



另外在邮局左边有个看报纸的奇诺比奥，可以花10金币看到接下来应该去的区域提示。在最初的港口的木桶处，可以找到隐藏的奇诺比奥，入手物品卡厕所泵。

2 ベニ-ロ-ド

2-1

进入新场景，绕到房子的背后将其涂满。调查房间的衣柜，获得冰冻花卡片。

带吸管的害羞小子会吸掉马里奥的颜料。跟踪并干掉树上的两个害羞小子，紫色的奇诺比奥让马里奥找到其他3名救助队的队员，但是在这里并不能找到他们。因此原路返回，先到分岔路的另一头去吧。

走到尽头敲打看板上的害羞小子，它自称反省过了所以要把颜料还回来。拉扯黄色纸条继续前进，返回小红星的位置时……果不其然马里奥被摆了一道，路面被卷了起来，逃跑时小心天上掉下来的东西，砸中会扣血。解谜后回收星星，通往区域3。

Tips

敲打树冠，绕出去把贴纸撕开，然后一路敲打地面即可解开谜题。

2-2



救助3名紫色奇诺比奥队员之后回来，跟紫色队长对话，在队员身上跳跃，然后就可以入手物品卡片（灭火器），此时跳到左侧平台，完成100%修复率。然后往右过桥，回收蓝色星星，通往区域4。

3 アカミル湖

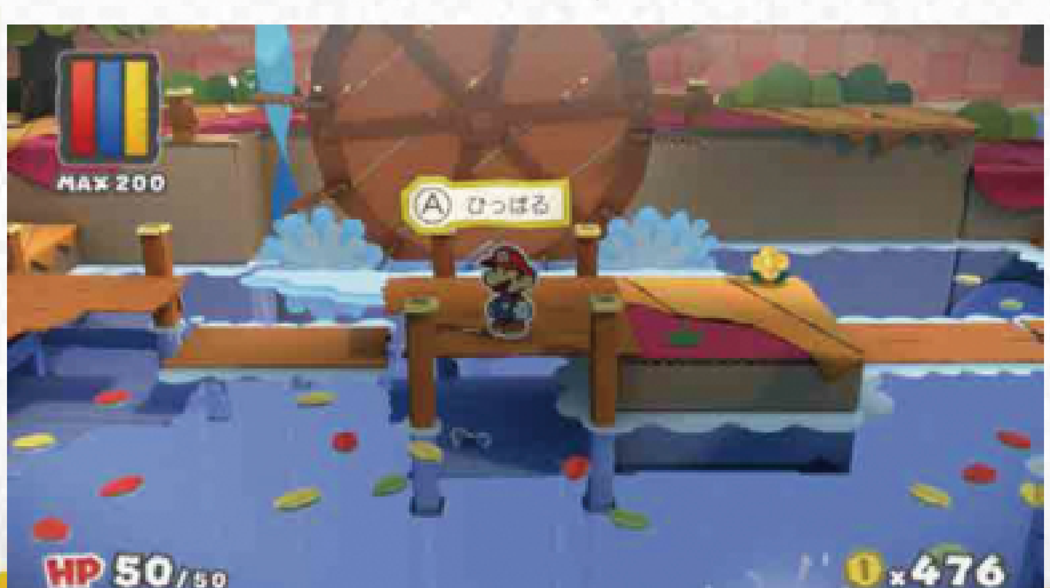
3-1

一开始是剪纸解谜的教学，剪完就跳到门的背面撕开贴纸。在水车处遇到重叠的害羞小子，连续跳跃攻击会比较有效。获得卡片上限提升的能力之后，在草丛捡到奇诺比奥的鞋子。继续前进，在水车背后右侧尽头敲打树木，入手奇诺比奥的裤子。

为了找到下落不明的红色奇诺比奥，来到一处被风扇狂吹的地方。过桥的时候小心迎面吹来的敌人，不想战斗可以直接跳跃躲开。看板处的谜题只要使用剪纸即可通过。

来到风扇处，调查风扇获得风扇卡片。过桥后敲打树木，跟奇诺比奥对话把裤子鞋子还给它。

经过断桥之后，在尽头干掉正在吸水流的蓝色害羞小子，将水车恢复，回收在中央的奇诺比奥的马甲。把马甲归还之后，在最深处的地图干掉一个读书的害羞小子，入手英雄笔记。



向右走，将星星前面的水车部分剪开，回收红色星星，通往区域7。

◀马甲在断桥上，比较隐蔽。

3-2



还没救出英雄奇诺比奥的时候，地图右侧尽头的蓝色星星由于距离太远无法回收。将英雄笔记交给奇诺比奥之后，蓝色星星的位置就会有剧情。回收星星，通往区域5。

3-3

救下两个头上有钥匙的奇诺比奥之后再回来一次，头上有钥匙的红色奇诺比奥就会在这里出现。

4 ブル-ノ どうくつ

4-1

这里会有大量敌人出现的战斗，最好事先保留一张全体攻击的卡片。

水管被奇诺比奥堵住，剪纸之后使用物品卡“厕所泵（1-2）”，找到救助队员。进入洞窟，注意第一个升降石块底下容易漏掉染色，之后干掉路上的敌人可以救下2个队员。在尽头上下运动的石块底部是可以进去的。来到下层，右边尽头也有隐藏区域。进入洞门，在存档点之后撕开贴纸找到队员。前方的跷跷板处，有好几个害羞小子转圈跑，如果把队员翘下来的话他们会一起上，可以使用龟壳卡一招搞定。



在有人影的瀑布的位置使用剪纸，救出第5个队员。往右走到右上方尽头触发战斗，使用火焰花等卡片将其打倒。救下最后的队员，获得1UP蘑菇。路上够不着的位置都可以从上方往左走，跳下来到达。返回入口时敌人出现，战斗后将队员们拉起来。往右走，破坏方块，获得柠檬卡片，在柠檬的背后回收蓝色星星，通往区域5；接着再进来一次，这次是在柠檬的左方，往木墙涂色，撕开贴纸，进去往左走，回收黄色星星，通往区域6。（木墙上方可以剪纸拿到两张卡片）

5 アイキキビーチ

5-1



此处沙滩上要染色的地方比较不好区分，要仔细观察一下。在海滩边上，绕进去左侧的洞窟，敲打奇诺比奥旁边的墙壁，拉扯叶子可以入手大量的金币和一张厕所泵卡片。

穿过洞窟，触发蓝色奇诺比奥出海冒险的剧情，然后一路来到会场。跟黄色奇诺比奥对话参加活动，这里要玩躲猫猫。5 个人躲藏的位置分别是；会场左边的沙堆、沙堆左边的树上、左前方的沙中以及右侧的大贝壳、饮料店老板身后。在排队的饮料店摊位里面也有要染色的地方，从右边跳下去还可以找到隐藏的路易，使用剪纸将他揪出来，获得 300 金币。

接下来的小游戏是要跟拿到钥匙的奇诺比奥对话。然而这里面做了手脚所以直接对话是没有用的，需要用事先染色的办法揭穿他们在出老千。

成功入手钥匙之后，前往右侧对话开门来到沙滩。打开中央的所有的阳伞（第三个要染色），然后从入口处爬上去跳到右边，经过张开的阳伞即可往右前进。在看到星星时，右边的孤岛上可以看到紫色的救助队员，使用剪纸将他救出。回收黄色星星，通往区域 8。



▲隐藏路易吉。

5-2

打听到船难的消息，往右走触发剧情。使用剪纸，选择风扇卡片并点触涂满，完成解谜。



6 ヤマブキ山

6-1

跟门卫对话，前往右侧的区域。进入小屋，跟奇诺比奥对话，修复屋子里面的颜色，包括隐藏在吊钟、地毯和窗帘里面的部分。敲打窗户出现红色方块，顶一下方块，然后去敲打奇诺比奥坐着的方块，给椅子染色，获得登山许可证。

回去跟门卫对话，经过水管之后一路往上爬，用锤子救出途中的紫色队员。来到第二个区域之后，敲打两根木桩，出现红色方块然后就可以去敲打绿色水管使其伸长。乌龟魔法师会干扰马里奥，把酷栗宝干掉可以获得 300 金币。

最后跟出现的仙人对话，回收黄色星星，通往区域 8。



◀从此处往下跳，可以到达下方平台涂色。

6-2

最后的 2% 修复率需要再次来到门卫处触发剧情，给门卫涂色。在山顶最右边的水管上走即可回收红色星星，通往区域 2。

7 アキャットタワー

7-1

救出绿色的奇诺比奥，也就是桥梁匠人。之前在区域 1 中不能通过的桥梁就会被修复好。大门染色之后可以看到三个剪影……不过无法进入，因此只能先去其他区域了。

7-2

本关的 BOSS 战可以利用灭火器卡片（2-2）。

在区域 3、区域 5、区域 6 中分别救出头上有钥匙的奇诺比奥，敲打他们打开大门。

将右边的贴纸撕开，移动到船上，撕开上方的贴纸。破坏掉木箱，继续前进，触发一场有 5 名敌人的战斗。



▲此处的旋转楼梯有多个空白的扶手，是最后的3%修复率。

用锤子敲打开关，继续前进。在螺旋楼梯的战斗之后的绿色传送带处，到4只害羞小子下面顶几下他们就会掉下来。之后会有存档点，接着使用剪纸，进入BOSS战。



BOSS战

出现垫脚圆台的时候，用锤子将其打掉才能攻击BOSS本体，一回合之后杂兵会再次抬着圆台出来。BOSS往下跳会把杂兵踩死，所以可以利用这一空档使用回血卡片。龟壳冲击和跳下来的冲击波都可以防御，另外一招是用锤子砸。积累一定伤害之后，锤子会燃烧起来。这时被打中基本就会死，可以使用灭火器卡片将其熄灭（注意不能使用SAMPLE即样品卡，否则会无效）。随后剩余HP就不多了，以普通攻击结束战斗。

战斗结束之后，取得招财猫卡片，救出底下的红色奇诺比奥，回收红色大星星。在区域1触发事件，马里奥的最大HP提升至75点。接下来可以通往区域8。

8 キ-コロとうげ

8-1

救出最后一个紫色救助队队员，但是红色大门并不能打开，先去区域2继续流程。

8-2

由于锤子获得了升级，只需要一击即可干掉比较脆弱的敌人而无需进入战斗。进门之后敲打树木救下奇诺比奥。敲打红色方块和木头，制造桥梁。第二块木头所需要的红色方块是隐藏起来的，在最左边的一棵树上，敲打树就会出现这个隐藏的方块。



▲隐藏的红色方块。



▲此处的桥的绳索是最后的3%修复率，注意不要遗漏。

来到下一个场景，小心躲开冲下来的木头，进入工厂时触发一场战斗。

敲打水上的木头制造桥梁。进入水管继续前进。在高处平台的草丛中间掉下去，进入地面的空洞，敲打左右两侧的墙壁，即可将红色方块翻转过来。之后要敲打的不是木头而是旁边的路牌。来到尽头时使用剪纸，回收黄色星星，通往区域9。

9 キ-ノコハウス

9-1

进入仓库旁边的绿色水管，回收黄色屋顶上的黄色星星，通往区域11。

9-2

来到黄色屋子后面，红色的小狗屋有条缝隙，调查之后可以进去。经过水管，在仓库左边门内找到物品卡小猪的储钱罐。

移动仓库的大门，形成斜向右上的模样，使用剪纸。回收绿色星星，通往区域10。

在区域10触发剧情，回来跟教授对话，获得挖掘现场通行证。



9-3

在区域11入手物品卡骨头之后，回来在小狗屋附近使用剪纸和骨头，触发事件。然后跟教授对话，入手尖刺。前往区域12。

10 ミドゥ-リの大森

10-1

往前走就会触发与巨大酷栗宝的多场战斗，对方的攻击伤害较高，要注意防御和回血。与教授的剧情之后往右走，回收绿色星星，通往区域16。

接着要进入区域11，继续流程。

10-2

通过区域13之后，有巨大金币的地方就可以通行了。回收蓝色星星，通往区域14。

11 ダイダイ谷

11-1

跟最右边的奇诺比奥对话，得知要拿到教授的通行证，前往区域9找到教授对话，然后回到区域11，继续流程。

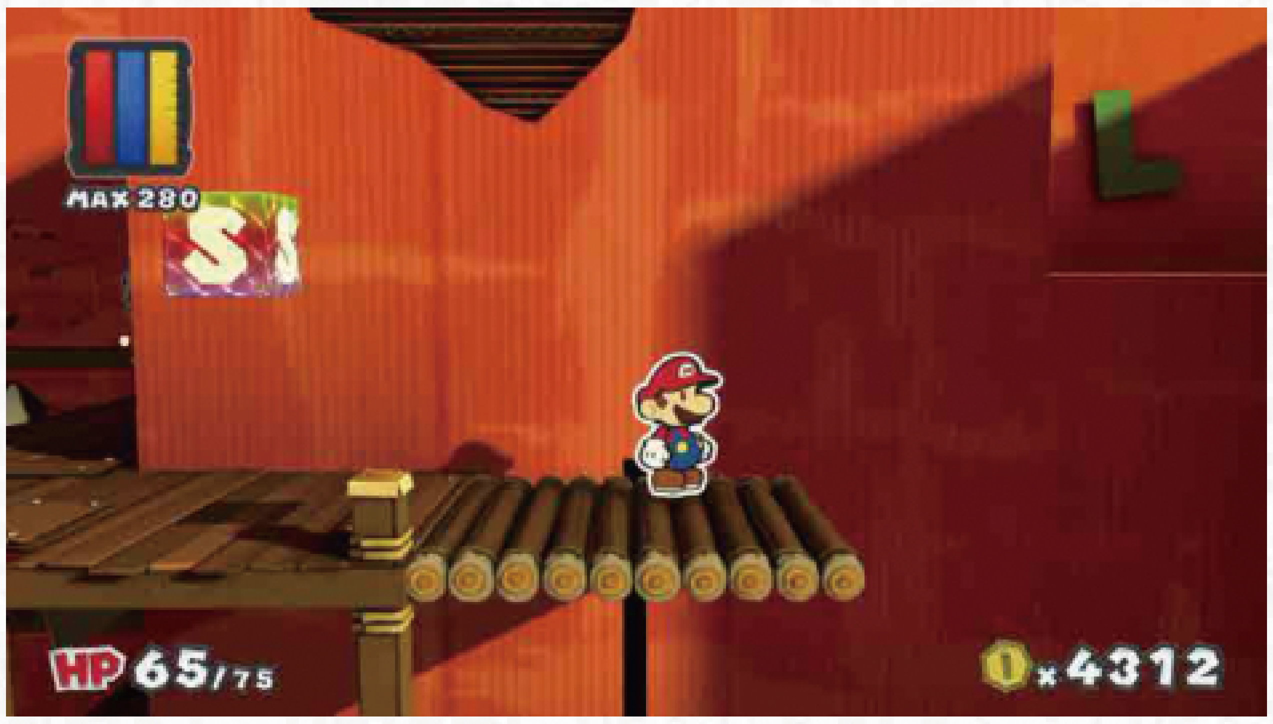
11-2

进入发掘现场之后上升降梯，进入山洞内。途中可以用锤子敲打木板的背面，从而将骷髅乌龟干掉。奇诺比奥出现之后，从它后面往左走，破坏墙壁出去。继续前进回到了最初的地方。此时得知地震导致了坍塌意外，一路往右前进。

接下来在第二个存档点记得要存档。破坏右侧的墙壁可以发现隐藏通路。该存档点的右侧则是隐藏的路易吉，使用剪纸获得 300 金币。

用锤子救出被活埋的奇诺比奥，入手物品卡骨头。在被汪汪追的场景要尽快逃跑，否则就会 Game Over。逃跑的顺序是，先往下跳，把下方凹下去的地方敲掉，落到底层之后，跑到左边，在墙壁前面的奇诺比奥那里等待汪汪滚过去。

回收橙色星星，通往区域 12 以及猜拳神殿。（本关修复率要在后期拿到橙色大星星时才能达到 100%）



▲右侧角落的路易吉。

12 ダイダイトゲしんでん

12-1

一开始的楼梯处容易漏掉，记得涂色。

走到有裂缝的柱子那里，将柱子砸烂。纸皮圆环掉下去之后，进入圆环往右走，右侧尽头的墙壁空白，要在大门旁边的位置，先把隐藏的一排方块敲出来才能涂色。

在大门处调查并使用尖刺（在区域 9-3 入手）。进去之后，有 4 处火焰需要涂色，完成之后过去敲打 POW 方块，注意会掉落大量刺龟，捡到中间的无敌星将敌人全部清理掉。

之后的房间要踩在纸皮圆环上面一路前进。滚动到红色的刺龟壳触发事件，然后再滚到最右边的蓝色刺龟壳，继续前进，注意快到终点时提前往左移动，不要碰到熔岩块，否则会减速导致 Game Over。

来到最深处触发与巨大刺龟的战斗，可以使用金属跳跃或者 POW 方块来对付。

踩到最后的机关往下跳可以回收红色星星，通往区域 27。



■隐藏的问号方块，跳到上面一路敲打过去。

12-2

一路来到地图最深处，这次可以回收黄色的星星，通往区域 13。

12-3

进行到区域 25 的时候，可以回来完成这部分流程。

跟蓝色救助队的队长对话，然后需要找到各地的队员总共 24 人，具体可以参照区域 18、区域 21、区域 25 的流程。按照本攻略顺序的话现在已经完成该任务了，去色彩镇一趟，在右侧区域找到救助队员集合的地方，然后回来跟队长对话触发事件。回收橙色的小星星，通往区域 24。

13 マッキーコロシアム

13-1

与门口的黄色害羞小子对话，进入斗技场。此处敌人较多，最好准备一些 POW 方块以便进行全体攻击。



▲从外墙掉落的位置，注意下面没有尖刺。

在左侧尽头的前台对话时选择 **“ホネは ある”** 和 **“ほんとうに ホネが ある”**，然后**不要上升降梯**。

离开斗技场，在场外进入左侧的大门，来到斗技场 3 层（可以查看路牌定位），沿外墙移动找到红色方块（注意红色方块左边的柱子要染色），然后从 2 层楼梯背后（左边有两只乌龟在对话的位置）可以绕到目的地，敲打挡路的圆柱。继续前进回到 1 层，此时注意在左侧尽头也有需要染色的地方，而右边两个砖块之间则是有隐藏的问号方块。继续前进来到竞技场外墙，可以跳到下方。这里会有一只酷栗宝，跳到左边就是仓库。

在仓库可以入手物品卡碎冰锥和开瓶器。绕一圈之后，再次从外墙掉落，这次在酷栗宝的位置往右走，即可继续流程。

看到存档点之后，从窗口跳进房间触发黄色救助队员的事件，入手被盗的物品卡骨头。

回到升降梯的位置，进入斗技场舞台，准备与大量敌人战斗。不过其实只要破坏竞技场周围的木箱，就可以找到无敌星星（笔者的话是在左侧），可以一口气把敌人都清理完，然后进入 BOSS 战。在多次攻击直到 BOSS 的马战车出现之后攻击就会无效，这时就使用骨头卡片，然后继续普通攻击即可。

回收黄色大星星，这时回到色彩镇，马里奥的最大 HP 提升 100 点。另外，区域 10 的蓝色星星也可以去回收了。

▼BOSS战之后，站在场地中间使用剪纸，可以发现隐藏的路易吉。



14 ホテル オ-シャンブル-

14-1

此处需要在钟声响起 3 次、15 点之前解开谜题，否则谜题会被重置。

在前台左边的房间有书掉落，将左边的书染色，出现幽灵。

坐电梯到 2 楼，在 203 号房触发事件。在阳台涂色，出现幽灵。

前往 202 号房左边，使用剪纸，201 号房出现。将走廊的移动行李染色后，跟幽灵对话。

来到 3 楼，在 303 号房将鸟笼染色，出现幽灵。入手鸟笼。

在 302 号房将奇诺比奥看着的书染色，获得《刚泡好的茶》。然后从左边敲打床，进入洞穴下面的房间。在桌子的旁边涂色，发现幽灵。用锤子敲打幽灵，帮他“找回”眼镜。

再次回到 1 楼前台旁边的房间，将《刚泡好的茶》交给幽灵。

从大堂右边的门出去，将鸟笼交给奇诺比奥，入手“装着鸟的鸟笼”。来到右侧，触发战斗。入手“那个”。

在 203 号房将“那个”交给幽灵。在桌子上染色，耀西出现。骑上去的话会跑到其他地方。

前往 303 号房，交出装着鸟的鸟笼。

钟声响起 1 次之后，在 301 号房将话筒染色，出现幽灵。在 1 楼右侧楼梯往下走，拉动布匹触发战斗。入手“干净的床单”。来到 301 号房，跟幽灵对话。调查床铺后拉动床单。

最后分别去 1 楼的食堂和大堂的前台，跟红色奇诺比奥对话。回收紫色星星，通往区域 15。

14-2

入手茶壶（区域 15）之后，在食堂使用剪纸，再使用茶壶，**可以增加卡片上限**。

15 パ・プ-ルこいえん

15-1

在入口跟奇诺比奥对话，敲打右侧的栅栏进去，往北走到尽头经过隐藏通路往左，进入北边的地图。沿途注意地面砖块要染色。

在遇到黄色奇诺比奥之后，可以找到隐藏的路易吉，使用剪纸获得 300 金币。

找到可以染色的木箱，沿着斜坡上去棚顶之后，触发与火焰花的战斗。之后乘坐花盆往右可以来到舞台，此时黄色救助队员会离开。使用锤子敲打正面的墙壁。存档之后，调查茶壶触发战斗。这场战斗要慎用跳跃攻击，否则会被食人花吞掉，可以使用火焰花、冰冻花或者锤子攻击，但是借助 POW 方块或者当敌人释放回旋攻击并陷入晕眩状态的时候，跳跃攻击也会有效。



入手物品卡茶壶。在存档点前面调查那里的气球，可以入手物品卡气球。

乘坐花盆返回，来到木桥中间的部分就会开出通道。回收紫色星星，通往区域 19。

15-2

庭院变干净之后，水上的花会绽放，这时可以补全修复率。从入口往右边的地图走，跳到右边的花上面，可以回收蓝色星星，通往区域 5。



▲隐藏道路的位置，染色就会出现。



▲BOSS战之后才能染色的位置。

16 コシンボクのはやし

16-1

往右走可以直接回收黄色星星，通往区域 23。

16-2

跟黄色救助队的队长对话，需要寻找 11 个队员。他们分别在区域 13、区域 19、区域 15、区域 23 和区域 27。找齐之后再回来，调查队尾，跟队员们一起拔起并入手物品卡芜菁。

拉起水管，进去之后留意第一个草丛背后的地方也需要染色（这个区域要特别注意地面要染色的位置，如果漏掉的话有可能就是被倒下的树挡住了）。在星星被抢走的剧情之后往北走，一路上触发多场战斗，对付大量小型酷栗宝的时候尤其要注意防御，一不小心就容易被围攻而死。入手星星的碎片 1~3 之后（碎片 1 在小河的飞鱼处），在存档点往南的地图需要注意，这里会有大量敌人，不要冲上去。从右下方的外侧绕过去左侧，敲打闪闪发光的树木出现无敌星星，变成无敌状态就可以一口气把他们都干掉。入手星星的碎片 4。



往南走注意草丛有要染色的地方。来到场景右侧发现墙壁上有缝隙，进去之后敲打墙壁，触发与大批龟壳的战斗，可以使用冲击钻攻击的卡片来对付，战斗后入手星星的碎片 5。

往左走，回到最初有蓝色星星的地图，一场战斗之后将星星回收，通往区域 17。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

16-3

在区域 25 入手放大镜之后再回来完成这段流程。

BOSS 战会强制进入金币抽卡状态，因此要准备好足够的金币。一路往右回到小水管处，使用剪纸和放大镜。进入变大了的水管，触发与魔法乌龟的战斗。一开始卡片较多的阶段，可以通过墨水消耗量来判断是不是攻击类的卡片，胜出后获得卡片上限提升。回收绿色星星，通往区域 29。

17 コバルトベース

进行该区域流程之前请不要买太多卡片，留出至少 30 张卡片的空位。

涂好门前的标志，色彩修复率即可达到 100%。撕开门上的贴纸，但是此时要注意先别进门。因为接下来要玩一个考验眼力的翻牌小游戏，回答的时候要用到手上的卡片涂颜色，所以没有准备好相应的卡片的话就必定无法答对，导致 Game Over。

进门之前，与右边的 NPC 对话，交出 1000 金币可以获得正确答案的卡片。之后再次挑战的话，购买卡片费用变为 500；挑战失败的话，题目会发生变化，因此万一失误了，可以直接退出游戏重来。要是感到困难，不妨用手机录像回放慢慢对比。

问题总共有 7+3 道，答对前 7 题之中的 4 题即可回收蓝色小星星过关，通往区域 18；全部 10 道问题完成的话可以获得物品卡（拍立得相机），这是后续关卡要用的，最好能拿到。

答案都在买到的这些卡片当中。前 7 题里，除了有一问是跟题目示例一样地涂色之外，其他都是找出同样的卡片并直接涂满，而最后一题则是选出消失了的那张卡片。最后的 3 道问题之间可以付 100 金币恢复颜料，第三问是要选择问题对应的角色手上的卡片。（**プクプク**：鱼，**ゲッソー**：乌贼）

18 コバルトドック

在开始地点敲打纸箱，救出蓝色队员。这个地方出现的银色和金色的敌人可以用金属跳跃卡片进行攻击。继续前进触发事件，敲打地面让机关开始旋转。破坏掉栅栏后触发战斗，然后将右侧箱子背面的蓝色队员拉出来。

接下来的场景有三道铁网，敲打之后会“洗牌”，其中只有一道铁网是可以通过的，因此可以事先染色，这样在三次之内就能分辨出正确答案。之后出现铁盆，可以故意答错，承受 50 点伤害并获得物品卡。接下来的谜题答错的话会往下掉，地下的敌人可以用跳跃类的卡片攻击。谜题完成后，救出蓝色队员。

在咖啡店左侧栏杆需要涂色，跟店主对话，选择**スペシャル**，可以入手尾巴卡片；记得购买**マグマバーガー**，可以入手钓竿。救出咖啡店旁边的储物柜里的蓝色队员。打倒此处一层的蓝色害羞小子发现是伪装，救出蓝色队员。从右手边的楼梯前进，用锤子敲打右侧的通风管，救出 10 个蓝色队员。继续往前，让面板翻转后救出蓝色队员。进入训练室的场景内打倒敌人，救出 3 个蓝色队员。



打开柜子找到水管继续前进。破坏掉左侧的墙壁，救出蓝色队员。回到咖啡店的区域，在入口的楼梯处敲打两边的面板翻转朝向中间，走到楼梯黄色那一级的地方，进行剪纸。往右走触发 BOSS 战。战斗之后回收蓝色大星星，到城镇会触发事件，最大 HP 上升到 125，通往区域 19。

BOSS战

使用尾巴卡片（一次使用一张即可）反弹炮弹以及船上杂兵的攻击，直到 BOSS 进入潜水艇。然后使用物品卡气球，将其拖到地面进行一般的攻击就可以破坏掉潜水艇。露出本体之后，只需普通攻击即可打倒 BOSS。

19 バイオ列島かいきょう

19-1

跟高处的奇诺比奥对话触发事件，救出躲在木桶下的队员。来到掉色的海上，往船的方向前进，在桥的右边拉出木桶里面的黄色队员。来到甲板的时候会触发战斗。救出准备逃跑的队员，以及在船头和船尾被袭击的队员。

与黑色的害羞小子进行战斗。他会躲开普通的攻击，可以使用 POW 方块阻止其行动再发动攻击。

回到场景入口附近触发事件，为了救出海上的船长，接下来要去其他区域回收大星星。

19-2

回收大星星之后，准备好一张风扇卡片（没有的话回城镇的码头买一张），到船的位置找到船长。下去船舱内，将宝箱涂色救出蓝色队员。然后从宝箱、左上的箱子、墙壁、木箱底下和右边的房间（敲打书桌）分别找到 5 天的航海日志，中途可以拿到物品卡电池和指南针（跳到书桌上）。回到甲板，跟船长对话数次将日志全部交给他之后即可出海。在船尾进行剪纸，使用风扇卡片。然后在船舱跟奇诺比奥对话获得锤子卡片，向船长报告。

之后是一段航船小游戏，根据航海日志可以获得提示，如果失败的话触发一次战斗即可重试。

首先跟船尾的舵手对话开始航行，前进一段时间，看见微笑的蘑菇的时候再次对话，选择左箭头转弯。

第二关要用大炮命中各种目标，获得 70 点以上的分数（主要记住 10 分以上的出现位置）。

第三关要发射炮弹命中蘑菇，然后往发怒的蘑菇后面转弯。

第四关掌握好发射炮弹的时机命中金币或周围的目标，收集 25 枚以上的时候就到船尾准备，沿着金币往右拐。

到下面的船舱跟奇诺比奥对话。用大炮破坏岩石，在船尾帆布的位置进行剪纸，使用指南针卡片。回收小星星，通往区域 20。

20 バイオ列島 うずしお島

航海的这一段流程较长，如果在中途要回到大地图，只需到船尾对话即可离开。

进入洞穴，出来之后救助奇诺比奥并对话。从屋子出去后院，撕开水管上的贴纸，入手物品卡木塞。

进入水管来到里世界，这里的敌人建议直接敲打，不必进入战斗。见到木桩就敲打，走到表世界船长无法通过的桥的位置，在地下顶出隐藏方块即可通过。然后将里世界的木桩全部敲打一遍。从水管返回表世界时就能打开洞穴内的宝箱。敲打船长附近以及北边的木桩之后，再次回到里世界。

来到漩涡的位置，入手物品卡洗衣机，然后连续进行 4 场战斗。回到表世界，来到船长处漩涡已经停止。返回船上，跟奇诺比奥对话出海。回收紫色小星星，通往区域 21。

21 バイオ列島 とうだい島

一路往左走到尽头与船长对话，进入灯塔，与最上层的奇诺比奥管理员对话。出了灯塔往北走，在瀑布右边触发事件（这里注意有草丛需要染色），拉扯紫色奇诺比奥左边的藤蔓，让瀑布消失。往右侧的场景走，进入水管来到里世界。

在原本的表世界有瀑布的位置，用锤子破坏里世界的墙壁。然后返回表世界，在瀑布后的墙壁内将问号方块涂色。此时一定要存个档，再次来到里世界，在瀑布的位置敲打红色方块，靠墙往回走，以便躲避敌人发射的冰球（如果觉得困难可以先去触发战斗将其清理掉），再敲打下方的木桶制造桥梁。

然后来到灯塔（注意灯塔门右侧的箱子要涂色），灯塔内漆黑一片，而且地面对应着表世界的图案会有多处空洞，小心不要掉到最底层，否则会触发战斗，需要POW等卡片才能解决。在黑暗的场景中可以借助涂色来分辨前进的道路，建议是走一步就敲一下。破坏第二层中间的木箱之后，在最上层入手物品卡电灯。

回到表世界，在灯塔的木箱处救出蓝色队员。在最上层进行剪纸，使用物品卡电灯，之后返回船上，去船尾对话，回收紫色小星星，通往区域22。

22 バイオ列島 おたから島

22-1

本关BOSS需要使用物品卡拍立得相机（区域17入手，样品卡无效）。

和船长对话，将上方的所有木桩都敲打一遍，出现水管，进入里世界。走进骷髅头内，敲打右侧尽头墙壁的黄色部分，进入出现的通道。

回到表世界，踩着岩石进入骷髅。往左走到尽头，看到浮在左下角水面上的两个木桶，破坏掉那里的墙壁，从小木桶跳上大的木桶，敲掉墙壁的岩石，往外走的话有涂色的地方。回来顶一下红色方块（注意这里地面要染色），即可敲打水面上中央的木桶，制造出桥梁。前往北侧洞穴触发事件，往右走找到宝箱，入手宝箱中的纸张。将中央的箱子涂色，打开箱子往下掉。到了外面再次从水管前往里世界。

骷髅内的桥复原了，前往北侧区域。躲开台阶的地面陷阱（左、左、右、中），敲打烛台，跟表世界一样进行设置（从左起：无、点亮、无、无、点亮、点亮）。在烟雾房间之后，往右走发现有木箱的位置，破坏中间的木箱往下掉。在黄色奇诺比奥处获得物品卡烧烤炉，离开洞穴（记得要将洞口右侧涂色）。回到表世界触发剧情后，前往有小星星的烟雾房间进行BOSS战。战斗结束后回收紫色大星星（此处地面要染色），通往区域23。这时来到城镇，可以增加最大HP到150。

BOSS战

根据敌人攻击的节奏进行防御，失败了的话敌人的数量会增加。成功造成一定伤害时，BOSS会放出圆环，可以使用物品卡拍立得相机（区域17入手）。之后使用普通攻击即可打倒BOSS。

22-2

通关后，在里世界的烟雾房间的右下角涂色入手物品卡胡椒盐，这里也有要染色的地方。另外，里世界骷髅头外围，从左侧可以跳进去隐藏的空间（对应表世界红色方块的位置），这里也有要染色的地方，不要遗漏。

23 マスタ-・ド・カフェ

23-1

在有一大片空白的中央触发黄色救助队员的剧情。得知绿色的奇诺比奥咖啡店主正在度假，要在通过了区域22之后，才可以继续此处的流程。

23-2

准备好一些有色的铁鞋卡片以及红色蘑菇卡片，来到地图右侧触发剧情掉到空洞下面。在流沙中跳着来到油漆桶的位置触发战斗（建议用铁鞋踩或者用POW方块），之后敲打油漆桶。在中央附近进行剪纸，去掉远处平台上面的白色障碍物就会看到水管的另一头。将流沙中间的水管染色，进入水管。

一路往右走，进入水管，中途会有隐藏方块。找到绿色奇诺比奥，继续前进，途中有个迂回的长水管要先染色，将水管复原（其中一处是左侧）然后才能通过。注意飞出来的敌人，可以用锤子击飞。顺带一提，这里有一处隐藏平台，不要遗漏。

进入水管，往前走一段之后在两根分离的水管处进行剪纸，即可将高处的水管染色，然后跟绿色奇诺比奥对话，进入水管继续前进。

被捉到牢房后，在右上墙角敲打地面。掉下去之后往左走，敲打地面继续往下；敲打右侧水管旁边的海报，拉动绳子开出一个隐藏空间来，过去敲打地面，可以来到下层。（在这几层留意左侧尽头的墙壁，会有要染色的地方）

在B4层的时候，往左前进，在房间中调查沙发下面触发战斗。入手门卡，就可以利用升降电梯和打开牢房了。去牢房把绿色奇诺比奥救出来，通过水管往上移动，出来之后在这里再次陷入沙地的话可以到达B1层，往右走，在墙壁那里入手咖啡店的钥匙。

从绿水管离开牢房，通过橙色的水管返回地面，打开咖啡店的门，敲打橙色小星星，通往区域24。



▲隐藏方块，从上方跳下去可以染色。



■隐藏平台，染色后出现。

24 キノピオエンジニアリング

24-1

工厂外的空地左侧地面有隐藏方块可以垫脚上去染色。进入工厂内，把推车敲到左侧有隐藏方块。跟坐在椅子上的厂长对话。回收橙色小星星，通往区域 25。

24-2

通过区域 12 之后可以继续以下流程。这里要将火车拼装起来：跟厂长对话，在左边将看板的图纸染色。靠近车身部件和车头，打倒出现的敌人。敲打开着的车头盖子将其恢复原状。从阶梯往上走，跳到火车头上方，染色并拉动烟囱也会触发一场战斗。

进入图纸看板左侧的区域，敲打铁轨将其复原。进入右上的房间，在下层入手物品卡扩音器，上楼梯进入右边的房间。在吊臂车的地方触发一场战斗，之后把握好时机按 A 键设置好驾驶舱，敲打驾驶舱上面翘起来的部分将其复原。

从上层出去，跳到大帮奇诺比奥的车厢顶上，可以走到场景左侧，敲打轨道车的把手，推动煤炭车到右侧场景拼接到火车上。敲打煤炭车上面的红色方块，再跳到红色方块上，绕到吊臂车控制台前面的箱子处敲打将其展开，将传送带连接起来。继续前进，触发战斗。

将埋着的奇诺比奥救出来，完成修复火车的任务。

火车出发后，移动左侧场景的轨道车，撞向右边场景的墙壁反弹回来，就可以将剩下的红色箱子染色。另外，外面的传送带也要染色，不要遗漏了。

此时可以前往区域 25，继续流程。

25 レストラン オレンジーノ

25-1

通关区域 12 之后可以继续这里的流程。进入餐厅，跟蓝色队员对话。

在修复列车的流程之后，以下的流程才能继续进行。来到厨房，直接用锤子打倒全部的害羞小子。然后要玩一个做披萨的 QTE 小游戏，分别跟台边的奇诺比奥对话：到最左边做面底（5 次以内达成 Excellent），到中央切洋葱（连续跳跃 5~20 次），到最右边炒料（按 B 键敲打冒白烟的平底锅以免烤焦，否则要再切一次洋葱），最后跟厨师长对话开始烤披萨（维持 10 秒，建议用秒表计时）。如果失败了的话要从头再来，但是要付钱，越贵难度越低。

准备好锤子卡片，胡椒盐、烧烤炉、柠檬卡片各一张并存档。到左边的 VIP 房间，跟幕布后的东西对话，触发与肉的战斗。战斗中要用锤子卡片攻击，直到肉大约弯成直角就停止攻击，否则会失败重来并付费 1000 金币（一张大锤子打出 Excellent 的话刚刚好），然后依次使用胡椒盐、烧烤炉、柠檬的物品卡片。



战斗后把房间的木桶后的空白涂好，回收橙色小星星，通往区域 26。

25-2

在区域 28 入手吹风机之后，继续此处的流程。来到厨房调查冰箱，可以进行剪纸，使用吹风机溶化冰箱的冰，获得物品卡放大镜。前往色彩镇，去右侧区域，来到之前变小了的奇诺比奥那里进行剪纸，将其放大。然后要再准备一张放大镜卡片，接着前往区域 16 继续流程。



26 サンセットエクスプレス

此关建议准备一些可以连续攻击多次的卡片，比如弹簧，以及火球卡片，或者是物品卡（木塞要保留），以便快速解决 BOSS 战的敌人。

剧情后沿着线路向右前进，来到落石的地方触发事件，返回敲打车站的红色方块，躲避滚过来的木头，再打开右方的绿色集装箱。跳上去进入洞穴。

在落石块右侧进行剪纸，使用扩音器。跟着奇诺比奥逃跑，敲打过来的轨道车，追上火车。之后救出门上贴着的以及下一辆车的第三间里面望着窗外的红色奇诺比奥队员（需要敲打）。

在下一节车厢，有个上了锁的皮箱。来到再下一节车厢，破坏木箱，轻推摇杆靠近并敲打害羞小子，救出红色队员。从车厢出来之后发现不能继续前进。往门下方走，在车厢外围侧身向左移动，进行剪纸，就可以来到火车顶上。

在火车顶往左走，到红色方块左边救出被贴住的红色队员，敲打红色方块，然后敲打右边的第四个油桶。在车顶继续前进的话，从存档点（存档点左侧敌人压着一个红色队员）继续往右走就会触发 BOSS 战。如果是中途落到下方的车厢，可以救出几个红色队员，入手皮箱的钥匙，回去打开皮箱救出红色队员 30 人。在最右侧的车厢内坐着很多杂鱼 NPC，其中混着一个红色队员，而车厢外也有一个红色队员，记得都要对话一下。当然了，也可以直接打 BOSS，在过关之后回来，跟月台的蓝色奇诺比奥对话乘车补完这一段（走到车顶右侧尽头即可靠站）。



BOSS战

一开始对 BOSS 造成的伤害没有用，因为对方会完全回复。需要每回合干掉所有 BOSS 召唤出来的杂兵（否则杂兵会打奇诺比奥），持续 3 个回合，直到奇诺比奥到达目的地，BOSS 就不会回复了。之后 BOSS 会使用烟囱进行攻击，被打中会降低命中率浪费攻击卡片，可以借助物品卡木塞将烟囱堵住，然后就可以用普通攻击对 BOSS 进行输出了。

回收橙色大星星，通往区域 27。此时回到了色彩镇，最大 HP 增加到 175。

27 マッカッ火山

首次来到这里的时候只能救出黄色队员，通关区域 26 之后可以继续这里的流程。

27-1

准备好冰冻花卡片以便对付各种火焰敌人的战斗。

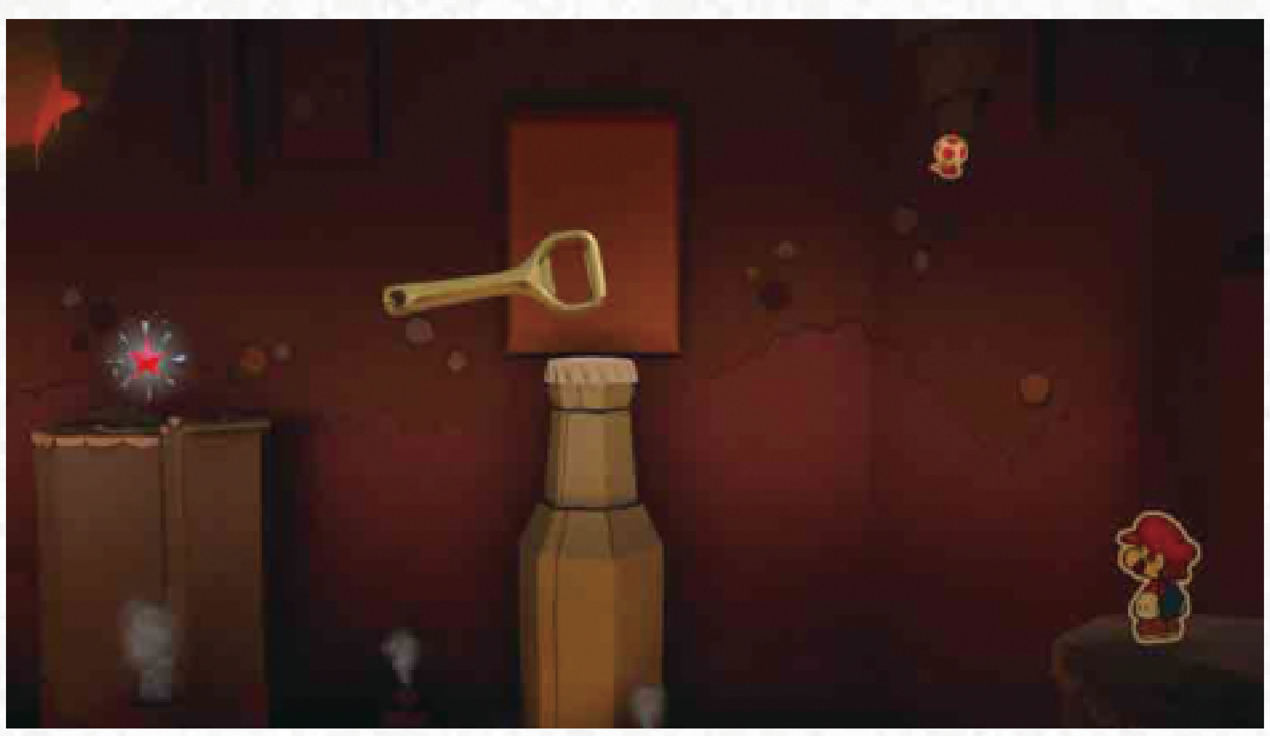
剧情之后会开始逃命，往入口的方向跑，然后躲在柱子的背面（之前有敌人呆着的地方）。然后再次靠近，趁机进行剪纸，接下来要使用的物品卡是脸盆。走到龙头上，自动使用钓竿和溶岩汉堡（区域 18 入手）。从平台上落，骑在龙的身上可以四处移动和跳跃，一些敌人和平台可以直接撞掉无需战斗。往画面下方走，即可回收紫色小星星，通往区域 19。



27-2

准备好物品卡开瓶器和道具溶岩汉堡。再次骑上龙，来到储存点的位置之后，继续前进，途中注意观察地面和溶岩，会有需要涂色的地方。

一路来到要染色的水管的位置进行剪纸，使用物品卡开瓶器。进入水管来到左边平台骑龙，跳跃并救出右侧高处的红色队员，将他送到左边的水管那里。再次骑上龙，前往红色小星星的位置，回收星星，通往区域 28。



28 マッカッ火口

28-1



剧情之后往右走，途中在上下移动的几个平台处，进入最左边的平台左侧的隐藏空间，回收紫色小星星。之后可以通往区域 20。

28-1

准备好充足的回复卡片和冰冻花卡片。继续往右边的区域前进，经过食人花之后，根据 NPC 提示，此处的机关需要在中间的位置往回跳一次，再继续前进。

撕掉地面的贴纸之后注意此处有两个隐藏平台，一个是墙壁的空白处，另一个是问号方块处。往右走，在下一个场景的溶岩一样的瀑布处进行剪纸。

进入下一个区域。与巨大的火球敌人战斗，可以使用冰冻花卡片进行攻击。继续前进来到温泉，跟泡在温泉里面的右边那个奇诺比奥对话救出红色队员。在温泉泡着可以回复 HP。在场景中间剪纸，可以找到隐藏在瀑布后面的路易吉。

入手右边的物品卡吹风机，救出红色队员。下去温泉，从左侧可以绕到场景背后，回收橙色的小星星。之后可以通往区域 24。

此时前往区域 25，可以入手放大镜。



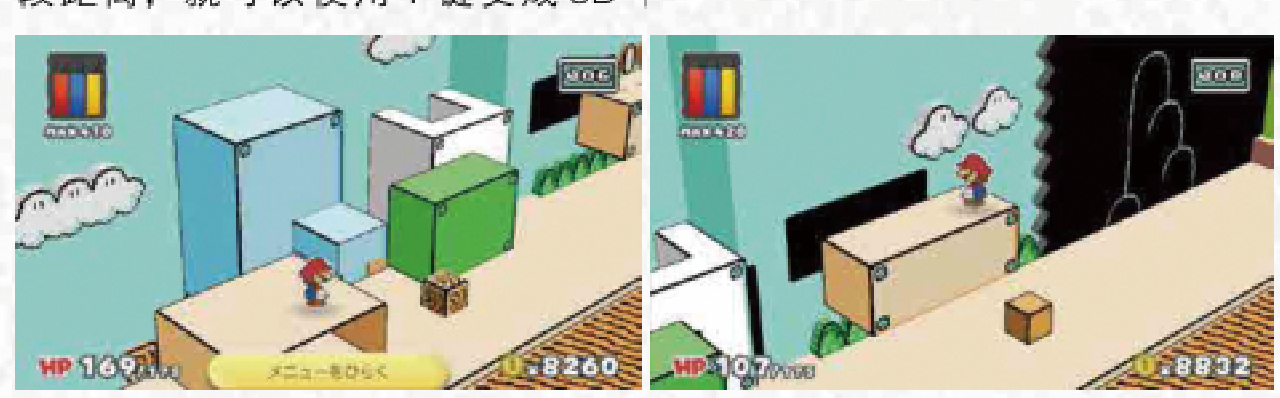
29 グリングリンパワーラボ

该区域会在完成区域 16 的所有流程后开放。

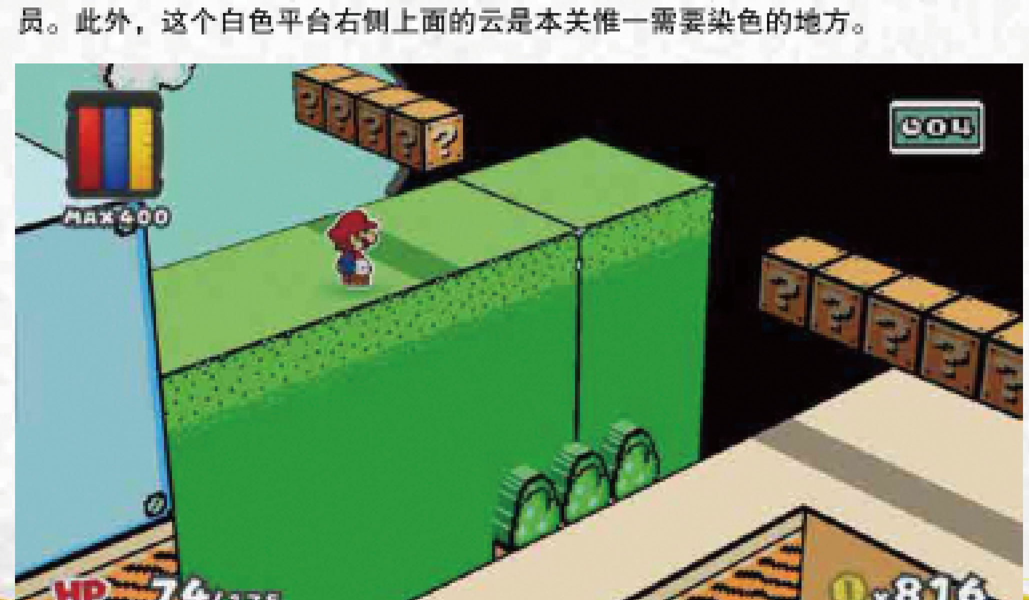
在存档点的场景右方有隐藏的路易吉。在实验室救出油漆桶之后，进入外面的水管，进行剪纸并使用物品卡电池。

回到实验室，在显示器的位置进行剪纸。在点阵的世界中前进一段距离，就可以使用 Y 键变成 3D 场景。继续前进，切换到 3D 场景发现左侧有红色的水管，之后按这种方式沿着红色的水管进行下去。途中会有三根绿色水管的房间，3D 化就会找到物品卡铁锤。

发现星星之后回到实验室，从桌子跳上去回收绿色小星星，之后可以通往区域 30。



▲这里可以来回切换，然后跳到白色平台的中空部分，在里面往右走，可以救出红色奇诺比奥队员。此外，这个白色平台右侧上面的云是本关惟一需要染色的地方。



◀终点 2 的进入方法：在切换到 3D 场景的时候，沿着地面是绿色的通路，向右走到尽头就会进入隐藏的场景。在终点的旗子前 3D 化，打倒敌人后继续前进，入手物品卡竖笛。

30 フカミドゥーリシアター

30-1/2

调查海报，往场景深处走，打倒转圈的食人花救出被揉成一团的红色奇诺比奥队员。

继续前进有个要杂技的地方比较烦人，可以先去踩滚筒的敌人下方将其顶掉。到达下一个场景，救下在空中荡秋千的另一个红色奇诺比奥队员。往左走会发现星星（在左侧染色出现隐藏平台），分两次回收橙色和紫色小星星，分别可以通往区域 25 和区域 21。

30-3

在星星之前的场景往深处走，来到右方的区域，拉动绳子落下帷幕，继续往前走会触发战斗。回收绿色小星星，之后可以通往区域 31。

31 ミドゥーリサーカス

首次来到这里的时候只能救出黄色队员，通关区域 26 之后可以继续这里的流程。

31-1

走到马戏团帐篷右侧，救出红色队长。跟帐篷前面的队长说话，要求在各地找到其他的队员。这些队员按照上述的流程已经齐全，万一遗漏的话可以跟色彩镇的戴眼镜的那个红色奇诺比奥对话，获得遗漏的地点和人数提示。

イロドリタウン：1 人
サンセットエクスプレス：42 人
マツカツ火山：1 人
マツカツ火口：2 人
グリングリンパワ－ラボ：1 人
フカミドゥ－リシアタ－：2 人

去色彩镇队员集合的地方对话，然后就可以进入马戏团帐篷。

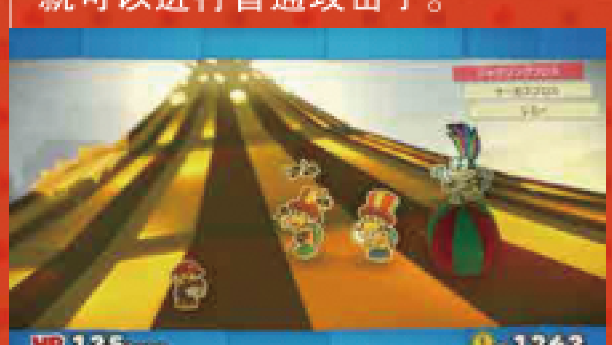
剧情后出来，跟帐篷旁边的耀西对话，撕下胶带进去笼子里，继续前进来到帐篷背面。拉动右侧的紫色绳索，入手物品卡球镜。从这里进入舞台触发剧情，然后要进行多场战斗。第一战的第一张卡会被耀西吃掉；第二战会吃掉第二张；第三战可以用 POW 卡片；第四战与蹦床害羞小子的战斗中耀西也会出来吃卡片，可以同时设置木锤子和多次跳跃的卡片，使用锤子打到对方失去平衡，然后再跳跃进行攻击，否则会被回避躲开。

胜利之后到中央的蹦床处高跳，进入 BOSS 战。BOSS 战结束后，走到绿色大星星正下方将其回收。来到色彩镇触发事件，最大 HP 提升到 200，之后可以前往区域 32。

BOSS战

BOSS 每次都会呼唤敌人出来，站在球上面时，锤子攻击会没有效果。使用物品卡或 POW 方块一口气清理掉杂兵，然后对 BOSS 使用跳跃攻击。

需要注意的是，在行动时 BOSS 会发动幻觉招式，吃掉我方的卡片，要及时防住。另外 BOSS 的 HP 减到一半左右的时候，会变成尖刺球。使用物品卡球镜和破冰锥将其破坏掉，然后就可以进行普通攻击了。



32 クロクッパ城



在色彩镇调查彩虹道路触发剧情，准备好洗衣机卡片和足够的有颜色的攻击、回复卡片之后就跟路易吉对话出发。

在挂画的下方敲打墙壁，触发战斗。战斗开始时油漆是空的，要靠防御住对方放出的各种油漆炮弹回复油漆量，但是会造成一回合的负面状态，命中伤害 40。跳跃攻击伤害 30，可以用尖刺头盔卡片来反击。

红色：马里奥的攻击速度变快。
橙色：只能使用有颜色的卡片。
黄色：蓝色的卡片无法使用。
绿色：马里奥的攻击速度变慢。
蓝色：只能使用蓝色的卡片。
紫色：行动的时候会受到 10 点伤害。

对方的 HP 减半后，会使出黑色的油漆攻击，注意防御这一下 60 伤害的攻击，并使用物品卡洗衣机（黄色染料），然后 BOSS 剩下三连击这一招，进行普通攻击即可将其打倒。

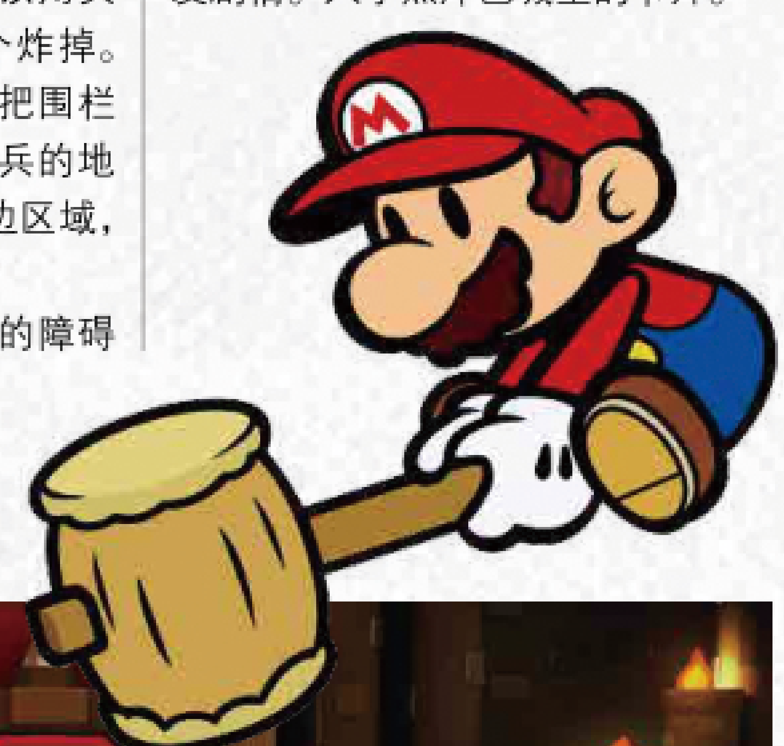
打倒传送带的其中一个害羞小子，乘上传送带之后按十字键叫出油漆桶才能通过闸口。剧情之后降落下来，走到左侧会触发战斗，用冰冻花和火焰花解决之后存个档。这里的箱子都有好卡片，可以用头顶落并引诱小炸弹兵，逐个炸掉。然后到左侧的大炸弹附近，把围栏敲开，带小炸弹到巨大炸弹兵的地方引爆。这时要赶快跑到右边区域，否则会 Game Over。

接下来要回避从天而降的障碍物，躲避夺命的黑色油漆。掉落的物体会搭出正确的通道，走错方向就容易 Game Over。按前进的方向：先是跳过小水管，靠左等斜坡出现，上去之后靠右落地躲开大球体，然后靠左跳进大水管，出来之后直走进入绿色水管离开。

拉动紫色的绳索，沿路一直走，存档之后就会触发库巴的 BOSS 战。

对库巴使用普通的跳跃攻击会受到伤害。当库巴的 HP 减到一半左右的时候，他会变大，能力也会提升。接下来的第一回合的伤害无效，可以节省一点卡片。剧情后油漆桶变成了卡片，使用这张卡。接着要在 10 次防御成功的机会内，将库巴的 HP 削减 80% 左右（建议把物品卡都用上，并每回合都抽卡补充），防御失败的话库巴会回血。库巴脚下黑颜料积聚到最多的时候，防御最有效，但是时机也最困难。削减成功的话，库巴会使用最后的攻击（120 伤害），注意防御。接下来只要使用普通攻击就能将其打倒。

BOSS 战后，将碧琪公主染色，一起逃跑。跟路易吉对话，乘车触发剧情。入手黑库巴城堡的卡片。







《丧尸围城》是 Capcom 黄金十年间涌现出的一个优秀 IP，其小沙箱的细腻玩法配合爽快无比的杀丧尸要素，让它在欧美尤其受欢迎。系列第 4 作将故事说回了首作的威拉姆特，主人公也是首作的弗兰克 · 韦斯特，不过故事是全新的展开。游戏初期拥有不少 BUG，甚至不能全成就，如今经过数次更新后不仅修正了 BUG，也增加了新的要素。不过到本文结束为止，游戏还有两个 DLC 没有推出，因此我们只能推出截止到 2017 年 2 月 14 日为止的全要素攻略。

XOne

丧尸围城 4		Microsoft	
Dead Rising 4		动作冒险	中文版
2016 年 12 月 6 日	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 59.99 美元			

文 纱迦　美编 NINA

MAN VS. ZOMBIE 求生指南

弗兰克



操作说明

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	站立/蹲下
RS	摄影
MENU	暂停游戏
VIEW	档案/地图
X	近战攻击
Y	逼退
按住Y	地面对击
A	跳跃/攀爬
B	互动
LB	快速投掷
按住LB	投掷瞄准

键位	功能
RB	闪避
按住RB	奔跑
LT	远程武器瞄准
RT	远程攻击
方向键↑	切换近战物品
按住方向键↑	打开近战物品栏
方向键←	切换投掷物品
按住方向键←	打开投掷物品栏
方向键→	切换远程物品
按住方向键→	打开远程物品栏
方向键↓	用回复物品治疗
按住方向键↓	丢下当前的近战物品

物品的使用与切换

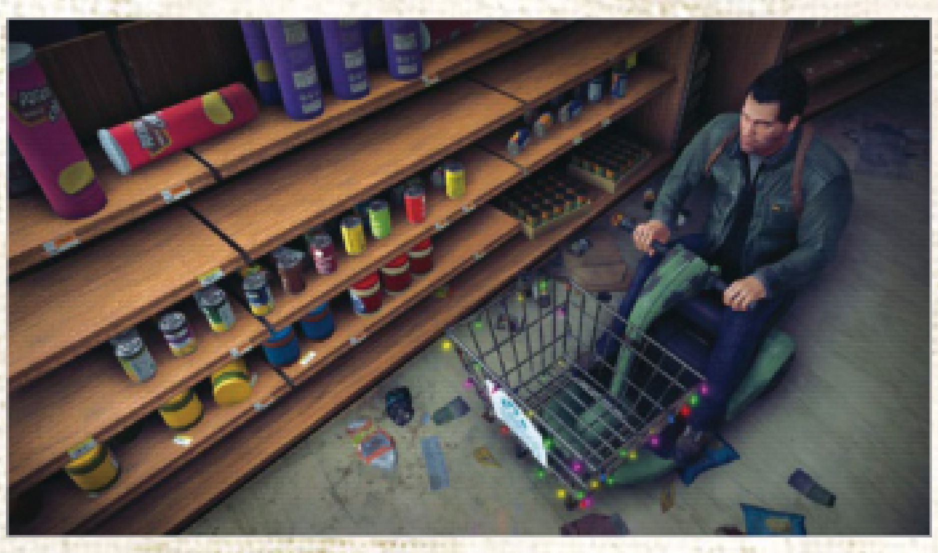
本作中玩家所持的物品分为了投掷、近战和远程三大类，分别对应3种物品栏。玩家轻点方向键←、↑、→，即可切换对应的物品，按住向键←、↑、→不放则会打开对应的物品栏。在打开物品栏时游戏会自动暂停，但在多人游戏中打开物品栏时游戏仍会继续。

将所有物品粗暴地分为三大类，虽然在操作上是便利了，但也大幅减少了武器的用法。像投掷武器就只能投掷，而不能像过去那样还能近战。所有的枪支也只剩下开火这一功能，全部近战动作都被删除。

本作的一大进化点是能直观地看到物品的耐久度和剩余数量，不仅可以通过物品栏中的图标来判断，而且打开物品栏后还能看到具体的数值。

食物

本系列向来都是通过吃下食物来回复主人公体力的。在以往的系列作品中，食物也算作物品，会占用物品栏。本作设置了专门的食物栏，食物不再占用物品栏，但玩家并不能任意选择所吃的食物。为此设计者采用了一种简单粗暴的办法，那就是把所有回复物品的效果都设定为一样的，也就是说不管你喝了橙汁还是嚼了口香糖，回复的血量都是固定。另外本作还有急救包这样的回复道具，同样是“吃下”之后就能回复体力。



必杀技

本作保留了3代的必杀技（简体中文翻译为技巧招式），当玩家的连击数达到25时，就可以同时按下Y+B来发动必杀技。每种近战物品都有必杀技，演出效果多种多样。其中很多不起眼的近战物品的必杀技都相当华丽，大家可以自行研究。在获得技巧招式效率的技能书后，发动必杀技的连击数会降至15；当学会双倍攻击的技能时，当达到必杀技发动的连击数时，可以使用两次必杀技。注意必杀技的发动条件会随着连击数的中断而消失。

除了近战物品之外，在驾驶组合车辆时也可以发动必杀技，对应按键是X。不过组合车辆的必杀技发动条件是达到75连击。技巧招式效率和双倍攻击不会影响组合车辆的必杀技。

升级和技能树

系列传统的经验值PP，在本作的简体中文翻译中被称为威望点数。当获得的PP达到一定数值时即可升级，升级将会获得技能点数，用来在技能树里升级。关于技能树想必不用进行过多说明了，这里只给出一些实用技巧：

1. 增加最大血值的技能可以将玩家当前的体力补至最大值，因此可以在关键时刻当回复道具用。强烈建议留至挑战最高难度时使用。

2. 增加潜行效率的技能完全无用，可以最后来补。

3. 观察技能树不难发现，最后一列的一些技能是没有联线的，这些技能会以技能书的形式出现。当玩家获得技能书后，就能直接开启对应技能，有关技能书的位置请看后面的收集指南。

4. 推荐玩家优先习得生存中增加获得PP值和废料量的技能，这样能让升级赚钱的效率高出不少。

组合武器

组合武器是从2代开始加入的超人气系统，本作的组合武器系统沿袭了3代的设定，但有大幅简化。本作的组合武器方式基本固定为：一种特定的物品+一类特定的物品。组合难度低于2代，高于3代。和3代一样，本作的组合也不需要在工作台上进行，只要材料齐全，随时随地都可以组合。学会制作能力提升的技能后，可以用手上的物品直接和地上的物品进行组合。

要想习得组合武器，玩家必须获得对应的蓝图。蓝图是一种收集品，分散于地图四处。玩家可以在避难所购买蓝图地图后自行搜索，但是蓝图也往往和避难室、储物柜等其他收集品有关，所以要想全收集还是有点难度的。在故事模式中，一共有26种近战组合武器、14种远程组合武器、7种投掷组合武器。另外还有3种组合武器的蓝图需要在多人模式中获得，详见后表：

关于DLC 本作已知还会有两个DLC推出，其中一个是迷你高尔夫，另一个是弗兰克变成丧尸之后的故事。仔细观察本作的存档图标，不难发现上面已经为这两个DLC预留出了位置，不得不说，真不愧是卡……

蓝图名	获得条件
救命喷雾	在多人模式中击杀一位魔王。
火箭绷带	在多人模式中治疗盟友总量达2万血值
急救弹	在多人模式中一天内治疗3位不同的玩家

黄金组合武器

黄金组合武器是一种高级的组合武器，其方式为金条＋特定的组合武器。黄金组合武器拥有更高的耐久度，同时攻击方式也会有一些强化。金条需要在故事模式通关后才会于地图中出现，一般会在大店的柜台上。多人游戏则可以在机器里直接购买金块。

和普通的组合武器一样，黄金组合武器也必须先有蓝图才能制作，而黄金蓝图只能在多人游戏中获得，一共有 12 种，分别如下：

蓝图名	获得条件
黄金电击斧	在多人游戏中击杀25位魔王
黄金冰剑	在多人游戏中击杀50位魔王
黄金横扫棒	在多人游戏中击杀50只抢宝丧尸
黄金兰博弓	在多人游戏中完成100项任务
黄金装饰枪	在多人游戏中完成250项任务
黄金火箭筒	在多人游戏中完成50天
黄金激光剑	在多人游戏中救活其他玩家50次
黄金离子炮	在多人游戏中杀死最多丧尸并获得丧尸杀手MVP头衔15次
黄金漂浮灯笼	在多人游戏中获得5个第一滴血奖励
黄金硫酸战锤	在多人游戏中获得15个第一滴血奖励
黄金旋转杀手	在多人游戏中与队友合作于1天内杀死500只丧尸
黄金火焰剑	在多人游戏中成为最先抵达避难所的玩家50次



组合车辆

这也是来自 3 代的系统。和组合武器一样，首先玩家需要获得对应的蓝图，之后将两种特定的车辆停在一起，就可以进行制作。组合车辆的实力都非常强大，个人比较推荐的是战争贩子和巨轮战车。

组合车辆有 3 种攻击方式（旋刀鬼轮车除外），分别是 LB、RB、X。注意这 3 种攻击方式都有使用条件。有的需要一定时间，有的需要静止时发动。而 X 对应的必杀技攻击需要连击数达到一定以上时才能发动，当然攻击方式也是华丽无比。

生还者

生还者是系列的传统，本作的生还者是完全随机的，他们会随机出现在地图的几个特定地点，而造型和名字也是随机的。当附近出现生还者时，系统会给出蓝色的标记，一般来说只要将生还者附近的敌人全灭，就可以将其救出。生还者得救之后会给玩家 PP、废料、物品甚至组合武器作为报酬，得救的生还者会自动前往避难所报道，不用玩家亲自护送。不过在得救之前，生还者依然有死亡的可能。

尽管生还者系统简化了很多，但生还者的作用依然很大。每救出一定数量的生还者，所在区域的避难所就会升级。其中救满 15 个生还者之后，该区域的避难所就会升到最大级。由于生还者是随机出现的，玩家完全可以在地图上闲逛等刷新。通关后重玩不同的案件时由于避难室会全部刷新，用来凑够 15 个生还者更是简单。

避难所

在本作的 4 大区域：威拉姆特纪念影院、北峰、旧城、西脊各有一个避难所。避难所是玩家的大本营，初期只要清光里面的丧尸就可以成为玩家的据点，除剧情外不会有敌人进入。避难所除了能提供一些物品补给外，最大的作用是有摊贩在此。摊贩分为武器、食物、地点、服装、车辆 5 种，玩家只要消费废料就可以尽情购物。其中地点摊贩应该是玩家最常光顾的，可以向她购买各种收集地图。此外，地点摊贩还会贩卖一种技能书，武器摊贩会贩卖一种组合武器的蓝图，尽量优先买下来。

避难所有等级的设定，等级与在对应区域救出的生还者人数有关。当玩家救出 15 人时，避难所就会升到最高级。级别提高之后，摊贩出售的物品数量也会变多。

摄影

记者是弗兰克·韦斯特的老本行，因此摄影是必不可少的环节。摄影在游戏中除了可以用来调查、解谜，平时拍照还能完成一些挑战。根据玩家拍下的照片内容，系统会自动对其进行分类，然后根据照片中出现的元素给出评级，最高为 S 级。拍照并不能直接获得 PP 值，但有对应的挑战，所以奖励还是很丰厚的。

要想获得高评价，最关键的一点就是元素丰富。如果只有一个丧尸，再怎么拍也不可能拍出高评价。相对的如果摄入镜头中的丧尸数量极多，光是靠人头加分也可以轻松获得 S 级评价。不过游戏的摄影挑战除了要求高评价外，往往还要指定分类。幸好系统规定，每张照片最多可以有两个分类，因此要想拍出指定分类的 S 级评价照片，只要找一个丧尸足够多的场景，加上一点儿对应的分类元素，就可以凭借组合起来的 S 级评价解锁对应挑战了。

动力服

本作在战斗方面的最大进化就是增加了动力服。调查特定的箱子即可获得动力服，获得动力服之后玩家将获得强大的攻防能力，同时拥有无限精力，还能直接用拳打飞障碍物。动力服状态下可以使用一些平时无法使用的巨大物品，此外还能和特定设备组合强化，十分爽快。但是动力服拥有电力的设定，电力会随时间而慢慢减少，减为零时就会强制卸下动力服。在故事模式的特定场合有无限电力的设定，不过自由探索时就没有这么好的福利了。

游戏通关后在避难所门口还会追加零的动力服，可以反复无限获得。不过零的动力服只能使用默认武装，也不能和特定设备组合强化。



圣诞包 在2016年圣诞节前后，本作追加了免费的圣诞包。玩家在标题画面下按X键即可切换为圣诞模式，开启之后里面的丧尸和NPC都会换装圣诞相关的服饰，十分搞笑。

随机事件

在尸城闲逛时，有时会发生随机事件。顾名思义，随机事件有很多随机要素，包括发生点、事件类型、奖励。上面所说的幸存者就是随机事件的一种，除此之外的随机事件还有以下几种：

破坏暗卫军设备：暗卫军的设备一般在高处，样子有点像是天线，旁边会有暗卫军的士兵保护。你需要有远程攻击武器才能方便地破坏掉。

争夺物资：和幸存者差不多，只不过最后是从集装箱、后备箱等物体中获得奖励。旁边会有大量人类敌人。

随机事件的奖励包括强力的组合武器，前中期遇到的话还是推荐尽量完成会比较好。当然适当放弃也是可以的，说不定很快就能再次触发新的。





MAN VS. ZOMBIE 收集指南

维克

物品类收集

游戏中的绝大部分收集都是以物品形式出现的，当玩家靠近后按 B 即可完成收集。这样的物品类收集包括：41 张报纸、12 段播客录音、87 个手机、15 部电脑，以及各种钥匙。这些收集关系到记事本里的个人疑案、威拉姆特疑案、维克的云端上传资料、播客。至于钥匙分为储物柜钥匙和避难室钥匙，在后面专门说明。在避难所的地点摊贩处可以购买以上这些收集品的地图。（储物柜钥匙没有地图。）

摄影类收集

游戏中存在着 100 个丧尸涂鸦标记，这个标记事实上就是游戏 LOGO 中的那个人像。此类收集只要对着它拍上一张照片即可，不过角度、距离、大小都不能太差，成功之后会出现 500PP，可借此来判断。丧尸涂鸦标记只会出现在垂直面，其中大部分都是墙壁上，由于也可以从地点摊贩处买到地图，所以完成只是时间问题。不过有部分丧尸涂鸦标记出现于特定剧情才能进入的场所，包括案件 0 的一开始、案件 2 的水坝、案件 5 的水泥厂和下水道，如果错过的话需要选择案件重新来过，当然问题也不大就是了。具体可以参见后面的攻略。

另一类摄影类收集是拍摄重点人物，总共有 16 个，其中弗兰克和维克的资料是自动获得的，等于说还有 14 个重点人物。由于涉及到剧透，这里就不多说了，在后面的攻略中再来一一介绍。这里只介绍 3 点心得：

1. 遇到初次见面的剧情人物时记得拍一张，如果是重点人物的话会出现提示。

2. 遇到有名有姓的 BOSS 时一定不要忘记拍。

3. 第 3 章有一个重点人物需要拍摄桌子上的照片，这是 14 个重点人物中惟一一个不是通过拍真人来获得资料的，在此强烈建议各位看攻略时留意。



怀特·鲁克的避难室

在故事模式的案件 2 会解锁怀特·鲁克的避难室的教学环节。在威拉姆特四处有大量的避难室，与避难所不同的是，这些避难室是私人的，因此空间很小，里面会随机出现一些补给品和生还者。不过特定避难室里有收集和蓝图。

凡是有避难室的地方，会出现怀特·鲁克的标记，熟悉之后一看就能知道。而避难室的电子锁开关只有两种形式，一种是直接出现在墙上，另一种需要用频谱分析仪寻找手印再展开调查。不过要想进入避难室，你首先需要找到对应的避难室钥匙。避难室钥匙可以通过地点摊贩的对应地图来寻找，找到之后对应避难室的位置会以淡蓝色的圆圈标记出来，以方便玩家按图索骥。

储物柜钥匙

在威拉姆特四处有一种储物柜，可以直观地看到里面放着有什么东西，不过调查时会显示需要钥匙。储物柜钥匙一般都分布于储物柜附近，但也有距离较远的例子。十分坑爹的是，储物柜钥匙是没有地图的，只能靠玩家去寻找。好在储物柜里的好东西不多，最有用的也就是蓝图。具体可以参见后面的攻略部分。



情人节包 和圣诞包类似的是，在2017年情人节前后，本作追加了免费的情人节包，同样是在标题画面下按X键切换。情人节模式里的丧尸和NPC样子会有很大的不同，新鲜丧尸和进化丧尸更加好认，高难度下推荐。

技能书

书在本系列从来都是一个好东西，本作的书实际上是技能书，它关系到几项终极技能的解锁。只要玩家捡到这本书就可以无条件解锁对应的技能，不得不说实在是太给力了！如此重要的东西，当然需要专门说明。



技能书名	所在位置	效果
闪躲	威拉姆特纪念影院·全垒打王	每次受到攻击时都有低几率伤害归零
技巧招式效率	威拉姆特纪念影院·避难所的地点摊贩	减少发动必杀技所需的连击数
最后一击	旧城·泰特罗的漫画与收藏品	近战武器用坏之前最后一击命中时会自动触发必杀技
精确瞄准	旧城·避难所的地点摊贩	以远程武器瞄准时，用右摇杆可以瞄准特定身体部位
元素暴击（炸药）	北峰·自由鸟枪械与靶场	提高远程武器炸药类暴击的效果
振奋人心	北峰·避难所的地点摊贩	提高所有友好生还者的血值
近战、远距与投掷物品空位	西脊·避难所楼上监控室的桌子	近战、远程与投掷武器物品栏空位各增加1格
食物物品栏空位+2	西脊·避难所的地点摊贩	食物物品栏空位增加2格

MAN VS. ZOMBIE

组合武器



哈蒙德

组合武器从2代之后就一直是每作的亮点，本作收录了数量繁多的组合武器，虽然不如3代那么夸张，但也有不少亮点。下面将为大家介绍本作中比较实用以及有亮点的组合武器。

近战武器

漂浮灯笼

组合方式：灯笼+爆炸物。有黄金版。

放出的灯笼会浮在空中，吸引丧尸靠近的同时，放出火焰灼烧附近的敌人。黄金版的持续时间简直夸张到爆，一灯清场不是梦。

冰冻企鹅

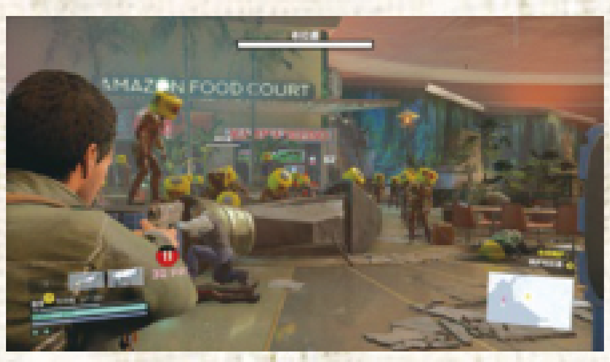
组合方式：企鹅面具+日化类。

使用时玩家将头戴这个玩意，之后可以从口中吐出快速的冰块将丧尸冻住，必杀技是吐出长长的冷气，发动时可以转方向。它的主要作用是克制进化丧尸，本身冰冻就有减速效果，而且又是快速的远程打击，但范围不够广，注意不要打空。

碎背兵

组合方式：玩具鼓手+工具类。

一手持盾，一手持棍，必杀技是转身射击。它的亮点在于背后的玩具兵会不时开火，如果要想快速通过尸群，装备它准没错。玩具兵经常会开火打掉企图偷袭你的丧尸。





横扫棒

组合方式：棒球棍+刀具类。有黄金版。

很传统的打击钝器，优点在于这可能是最容易获得的黄金组合武器，在最高难度下带一把会安心很多。必杀是连续打击，不怎么好用。

圣诞老人陷阱

组合方式：唱歌的圣诞老公公+日化类。

使用后玩家会将其放到地上，它会一边唱着魔性的圣诞音乐，一边喷出致命物质来攻击靠近的丧尸。注意根据组合的日化类物品不同，一共有3种属性变化，会影响全组合的相关成就。

放电三脚架

组合方式：三脚架+电器类。

使用后玩家会将其放到地上，之后它会不断放电攻击靠近的敌人。这大概是陷阱类组合武器里最强的一个，很容易击杀大片敌人并形成超高连击，同时放多个的话更是夸张无比。在多人游戏中这是抢人头和高连击的利器，但在最高难度下由于数量大幅减少，实用性略有下降。

圣诞垃圾

组合方式：购物战利品+玩具类。

本身是个很普通的打击钝器，亮点在于打中敌人时会随机掉落一个物品，甚至有可能出现回复道具，带上一个在关键时刻说不定就能打出你急需的物品。

经典换装 在本作中玩家可以换装多个Capcom角色的经典造型，其中要数《街霸》最多，其次是《恶魔战士》。十分恶搞的是，中枪的不仅是男角色，就连多位女角色也惨遭荼毒。

魔杖

组合方式：魔术棒+日化类。

可以说是本作组合武器中的一大亮点，普通攻击是射出威力极大的魔法光束，对普通丧尸一击必杀。被其击杀的丧尸会变为各种圣诞礼物，很有喜感。必杀技是范围魔法，威力一般。

侏儒棍

组合方式：草坪装饰品+棍棒类。

本作组合武器中的一大奇葩，必杀技能够召唤一排矮人精灵，向前平推并附加爆炸效果，威力和连击数都相当可观。整个动作很明显是在向《魔戒》中的某巫师致敬，繁体中文版索性直接翻译成了……但是草坪装饰品这个玩意儿可真不好找。

冰剑

组合方式：液态氮+刀具类。有黄金版。

物美价廉的好武器，刀身附加冰冻效果而且带有剑气，这种剑气甚至能够穿透障碍物。必杀技是大范网的横斩，能够瞬间冰冻大片敌人。很多玩家都对冰剑情有独钟，不过高难度下如果没有黄金版的话用不了几下就坏了。与冰剑相对的话还有火剑，但是火剑的必杀技是纵斩，没有冰剑好用。

步哨猫咪

组合方式：液晶显示器+玩具类。

十分好用的陷阱类武器。放到地上像是一个猫窝，里面会不断跳出爆炸式的机械猫，将附近的敌人逐一消灭。亮点是持续时间很长，而且范围也很广，十分欢乐。

旋转杀手

组合方式：除草机+刀具类。有黄金版。

中规中矩的近战武器，威力不俗，有黄金版之后更是好用到爆。称得上是居家旅行、杀人灭口的必备良品。旋转杀手比横扫棒更加好用，但是除草机比较少见。

远距武器

火箭筒

组合方式：玩具大炮+日化类。有黄金版。

虽然是用玩具大炮组合而来的，但实际威力比真正的火箭筒还要夸张，用来消灭群敌十分有效。最高难度下弹数偏少，有黄金版的话才是真正的大杀器。玩具大炮本身比较少见，但在多人游戏中却是非常常见的，人手一件不可避。





离子炮

组合方式：电池+枪械类。有黄金版。

在枪械类组合武器明显削弱的本作中，如果不算火箭筒、装饰枪这样的爆炸武器，离子炮可以说是最好用的远距武器之一了。而且它对人类敌人还有特效，能够将其打晕。加上又有黄金版，可以说是最高难度中最推荐的武器之一。

散射弹

组合方式：铅管+枪械类。

在 3 代中散射弹被玩家亲切地称为“魂斗罗”，原因在于其夸张的范围、恐怖的射击让人想起当年 FC 上叱咤风云的 S 弹。在本作中散射弹的范围被大幅削弱，只有射速和装弹量还值得一提。在最高难度下散射弹可谓是翻了身，凭借一百多发的大容量，慢慢瞄头打的话一把能用上很久，值得推荐。

兰博弓

组合方式：十字弓+爆炸物。有黄金版。

和火箭筒类似，都是大范围的爆炸类远距武器，不过命中后需要过一段时间才会爆炸。最高难度下弹数偏少，不过黄金版可以弥补这一问题。

装饰枪

组合方式：T恤发射器+玩具类。

听名字很弱鸡，但实际上这是威力最强的远距武器，还具有爆炸效果。其弹道呈抛物线，但并不需要玩家算提前量，它仍会按照准星的位置飞过去。弹数偏少是个问题，不过要是多的话 BOSS 真是没法混了。

投掷武器

组装手榴弹

组合方式：调酒器+日化类。

投掷武器在本作中都偏弱，用法也比较单一。马桶塞诱饵、吸尘大师 3000、组装手榴弹、粘性炸药用起来区别不大。单独把组装手榴弹拿出来，是因为它和圣诞老人陷阱一样，根据组合的日化类物品不同，有 3 种变化，会影响全组合的相关成就。

中文配音 本作收录了中文配音，只要将语言切换为繁体中文即可听到。不过那一口中国台湾腔着实让人感觉有些出戏，也就是配康纳这种很娘的角色很合适了。更新后玩家能够选择繁体中文字幕+英文语言了。

组合车辆

战争贩子

组合方式：军用越野车+沙滩车。

个人认为这是最好用的组合车辆，LB 为机枪，RB 为发射导弹，X 键的必杀技十分夸张，是持续十数秒的旋转机枪扫射外加导弹连发，一次可以轻松打死数百名丧尸。惟一不好的是正常情况下射程偏短，而较轻的重量使其一旦受到爆炸冲击就容易转向甚至翻车。

巨轮战车

组合方式：收割机+轮椅。



LB 是发射导弹，RB 是加速冲锋，X 键的必杀技是导弹齐射，威力很足但持续时间太短。它的优势是 LB 的导弹十分好用，必杀技则不如战争贩子。巨大的车身使其不会像战争贩子那样容易出状况。

一周目攻略+收集指南+最高难度解说



布拉德

关于难度

本作最初没有难度选择，在之后的更新中追加了两个难度，分别是困难和致命黑色星期五，致命黑色星期五是游戏的最高难度。完成两个新增的难度各有一个成就，如果直接挑战致命黑色星期五则可以连困难的成就一起解锁，因此本文将直接介绍致命黑色星期五难度的要点。

致命黑色星期五和默认难度相比要难不少，主要表现在：

・玩家受到伤害时的损伤大幅增加，尤其是进化丧尸。

・自动回复量减少，食物回复力下降。

・近战武器耐久度大幅下降，远程和投掷武器数量大幅减少。

最高难度的建议

1. 推荐玩家首先以默认难度通关一遍游戏，以熟悉流程。

2. 通关后推荐先完成全收集，因为要选择新难度的话必须从头来过，会覆盖故事模式的进度，当然统计数据和完成率是保留的。而且完成全收集也能大幅提高玩家的等级，从而降低难度。

3. 推荐玩家优先在多人游戏中获得一些强力的黄金蓝图，因为最高难度中武器的耐久度和数量大幅减少，普通的组合武器用不了几下就会消失。而黄金武器依然能保证良好的续战力。

4. 为最高难度保留数个增加体力最大值的技能，在关键时刻点这些技能能够自动回满 HP。

5. 任何时刻保持食物栏全满，以备不时之需。

6. 除主线剧情外不要触发任何支线，能跳过的战斗坚决不打。

7. 枪械在最高难度中的地位大幅增加，原因在于点满射击技能后，爆头的伤害非常高，而且远比近战来得安全。



序章

一开始弗兰克发现自己身处梦魇之中，手上的武器会不断变换。周围的丧尸也和以往不一样，行动很快。一个神秘的声音指引弗兰克向他靠近，靠近之后发现全是自己认识的人。这个阶段久战无益，尽快靠近神秘人才是正经。按住 RB 键不放是奔跑，忘记操作方法的话可以看看攻略的开头。神秘人会接连出现，位置也不断更改，中途会有检查点，直到最后从梦中醒来。

案件 ○

迷你高尔夫之夜

前来到右边的小屋里调查抽屉，找到飞弹发射井磁卡。友情提示：在拿到磁卡的房间旁有车库，当你靠近时门会自动打开，里面有一个丧尸涂鸦标记。当然错过的话也可以日后选关再来。

再往前就需要潜行，方法是按下左摇杆，从背后靠近敌人时按 B 键可以将其勒晕。进入地下设施内部后，会出现摄影的提示。继续往前，弗兰克会摔下去，这时有很多丧尸袭来。这个环节其实就是教学关，你可以在此学到新的道具系统。

与维克会合后在前面的房间展开调查，方法就是用手中的相机拍摄特定物体，这里有提示，所以没

随时存档1 本作采用了随时存档的方式，当玩家做出会改变完成度的行动时，游戏就会立即存档。不过故事模式的进度则必须到达剧情指定的存档点后才能保存。

什么难度。当进入拍摄模式时，如果镜头中有目标物体，镜头框会以橙色标明。按住LT键不放时，目标物体会整体呈现橙色，可以用此方法来判断。拍下3张照片后就算完成了。

来到下一个房间，里面一片漆黑，这时就需要用到照相机的夜视模式。调查监控录像后观看完视频，往前发现大门被锁了。这时只要开启照相机的频谱分析仪模式，对着大门左边的密码键盘拍一张，就可以分析出开门的密码。进去之后有丧尸挡路，调查旁边的装置，先选择诱发，再选择清除，即可开门走人。

在下一个房间又要进行调查，同样是拍3张照片。其中有一张需要在频谱分析仪模式中拍摄。之后因为维克的擅自行动，两人被军事组织追杀。开门后左边能找到蓝图，利用周围的道具就能组合出组合武器：来自过往的爆裂巨锤。这次组合武器和3代一样，不需要工作台，只要长按方向键进入道具栏就可以开始制作。注意：在蓝图后面的房间有大量丧尸，在这里拍照，将尽可能多的丧尸照进去，就可以拍出S级的照片，从而解锁对应成就。前面的区域需要杀光所有丧尸才能开门，这件武器正好能派上用场。在战斗中弗兰克可以升级，推荐优先习得耐力中的治疗技能。杀完丧尸后，用频谱分析仪开门，很快就会结束这个案件。



案件1

破门大抢购

弗兰克因为受到袭击警卫的指控而被通缉，4个月后，新的故事再次展开。弗兰克一行乘坐的直升机被击毁，被迫再次来到他的成名地——威拉姆特。落地后首先要保护布拉德，这里最好的武器就是补给箱里的开山刀。弗兰克的攻击不会攻击到布拉德，可以放心动手。

清光丧尸后布拉德会让弗兰克去旅馆与他会合，记得先给他来张照片。这时可以先探索一下周围，玩家可以按照后文所附的案件1收集攻略来进行收集。收集攻略中只标记了蓝图、钥匙、避难室的位置，不包括丧尸涂鸦标记、手机、报纸等纯粹的收集品，这些东西可以等日后玩家买了地图之后再来收。

在亚马逊美食广场的下层能遇到被困的幸存者。只要将他周围有标记的丧尸全部清光，就可以获得经验值、金钱以及随机的道具。由于此时玩家的武器不称手，打起来还是有点痛苦的，注意不要把周围的丧尸引过来了，否则就会越杀越多。来到旅馆，与康纳会合，记得给他来张照片。地上有兰博弓的蓝图，组合方式是十字弓+爆炸类，利用旁边的道具就能做出一把来。这时需要掩护布拉德开门，此时会有一波人类士兵、一波丧尸攻击过来。对付人类士兵利用枪支，对付丧尸就用手雷，旁边有很多军火，不要节约。门打开之后进去右手边有新的钥匙，利用它可以打开前面房间里的柜子，里面有电击花圈的蓝图，组合方式是花圈+电器。

出门之后会来到卡丁车场，这时系统会提示玩家有挑战。挑战的目标是在限定时间内用卡丁车跑完两圈，坐上卡丁车场的卡丁车就可以开始挑战，这个挑战没有难度，因为车速很慢，转弯也很机械，可以全程按住RT键加速。成功之后中央房间会解锁电击杀人车的蓝图，可以现场组装一辆。

往前会看到一些陷入疯狂的人类，可以先不用管。来到系统提示的地方，这里是一个安全屋，里面会遇到新鲜丧尸。这种丧尸速度快，力气大，也十分耐打，请带好趁手的武器和食物。清光所有的新鲜丧尸，即可开启这个安全屋。如果是多周目游戏的话，这里可以省掉清丧尸的环节。在安全屋里能够找到卖衣服、武器、食物、车辆的小贩，代价是消耗废料（为方便起见，以下凡提到废料仍以元为单位）。在这个安全屋转转，打开一些柜子可以获得一些道具和废料，包括好用的宽剑。来到游戏提示的房间展开调查，这是一个很小的房间，游戏的提示也很齐备，最后解锁桌上的电脑就算完成了。离开前地点摊贩会叫住你，对话完成后可以向她购买

随时存档2 利用这一特性，玩家可以通过读检查点来实现速刷。例如用特定武器杀敌的成就，可以在用完武器后读检查点，这样杀敌记录仍在，但武器随着回到之前的进度而恢复了。

地图。不过这个小贩十分黑心，每个区域的不同收集品分为不同的地图来卖，目前的影院区域就有 7 张地图，其中影院的蓝纸地图只要 1 元，算是大放送。

这时系统提示玩家前往中世纪小镇，出避难所后往左边的停车场走，会发现一小段剧情：遭遇新鲜丧尸。继续往前，这里慢慢走的话会遇到遭遇战，要营救生还者。这里我们强烈建议玩家救出生还者后马上选择回到上一个检查点，在这里把这个区域的避难所升到最高等级。这样不仅能解锁大量东西，而且也能升不少级。升满之后按照提示前往中世纪小镇，路上会触发剧情，之后获得维克的云端上传资料 # 1。如果玩家不按提示走的话，有可能错过这个收集品。

在前往中世纪小镇前，玩家还可以先去影院区域搜刮一下蓝图，顺便提升一下等级。注意这里有很多敌对幸存者，尽量不要去惹他们。有部分蓝图需要更高级的钥匙，因此只能先放弃了。可以拿到的蓝图中，火焰头盔、装饰枪是比较实用的，而且也不用绕远路。先来到右上方任务指示的地点，通过挑衅让对方开门，之后干掉冲出来的狂徒。装饰枪对付这些铁皮罐头十分好用。进去之后能找到两个蓝图，分别是硫酸战锤和旋刀鬼轮车。利用旋刀鬼轮车的喷火，可以轻松秒杀这个区域里的小 BOSS 桑德拉。

接着前往购物中心正门，换上远程武器，这里有大量士兵出没，最后还有手持加特林的大兵。而在这个区域的某个屋子里，还能找到暗卫军储物柜钥匙。对付加特林大兵，只要先躲好，待其上弹时用兰博弓这种威力巨大的远程武器攻击即可。之后按提示进门，还是用频谱分析仪开门，里面能拿到飞刀美人的蓝图，组合方式是丙烷罐 + 刀具。从另一边的门进入隔离站，先用频谱分析仪开门，里面有安保磁卡，然后展开调查，问题不大。调查完之后遇到了同行达西，记得给他拍照。剧情后案件 1 结束。

威拉姆特纪念影院的重点收集指南

1. 来到亚马逊美食广场，在口渴的亚马逊，在中间吧台外圈找到储物柜钥匙。

2. 进入冰冻牌，在后台用刚才找到的储物柜钥匙打开柜子，里面是冰冻企鹅的蓝图，组合方式是企鹅面具 + 日化类。

3. 进入维拉戈旅馆上方的大型洗手间，在里面能找到钥匙。

4. 从正门进入维拉戈旅馆，之后用频谱分析仪调查大厅右边的墙壁上的手印，能找到避难室。里面还有手机：威拉姆特诚征员工，以及雨伞枪的蓝图，组合方式为雨伞 + 电器类。

5. 剧情中与康纳见面后，旁边的地上就有兰博弓的蓝图，组合方式为十字弓 + 爆炸物类。开门后地上有一把钥匙，它是用来打开前面的储物柜的，里面是电击花圈的蓝图，组合方式为花圈 + 电器类。

6. 按剧情要求来到卡丁车赛场，完成限时跑圈的挑战后，可以获得电击杀人车的蓝图，组合方式是卡丁车 + 购物车。

7. 进入莱安诺・费罗素，墙角有钥匙，小房间里还有丧尸涂鸦标记。进入合成化妆品，调查墙上的电子锁就能发现避难室。

8. 从博比・邦伯的服饰旁边的台阶走上去，在二楼中央地上能找到储物柜钥匙。这个钥匙是用来打开海盗必得餐厅柜台里的储物柜的，里面是剑鱼发射器的蓝图，组合方式为剑鱼 + 弓弩类。

9. 在海盗必得餐厅旁边、满是丧尸的那个大池子外面的某张沙滩椅旁，能找到避难室钥匙。这个避难室在克鲁兹日晒中心，用频谱分析仪调查墙壁上的手印即可找到。里面有播客：不死生物福音 # 2。

10. 来到威拉姆特纪念影院的避难所，如果级别够的话，可以从武器摊贩处购买马桶塞诱饵。从地点摊贩处可以购买技巧招式效率的书籍，这是最为实用的技能之一，砸锅卖铁也要获得。

11. 在避难所里剧情中需要展开推理的小房间里，桌上有新的钥匙。

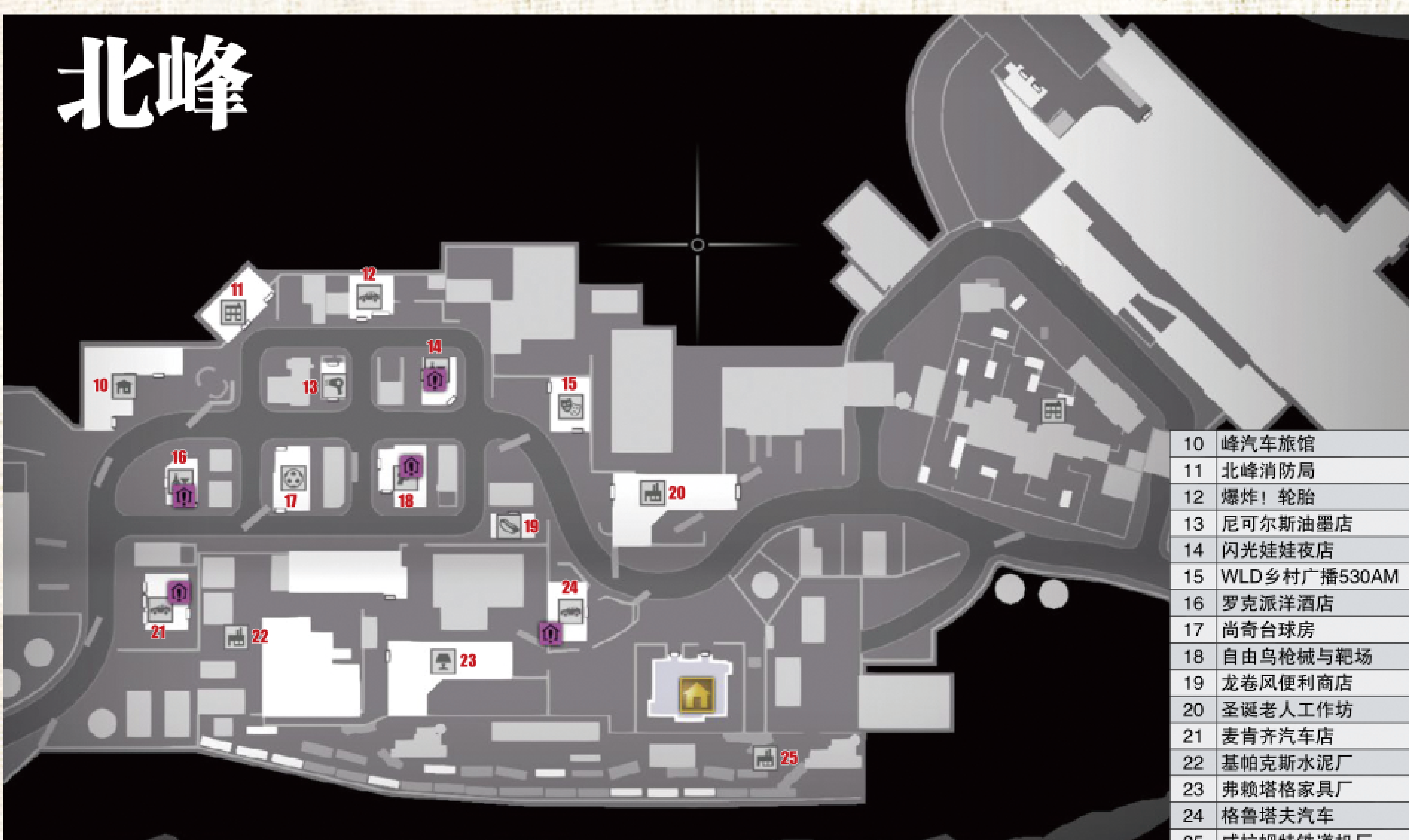
12. 按照避难室的提示来到二楼的怀特・鲁克防护区，直接调查墙上的电子锁即可找到避难室。

13. 出了怀特・鲁克防护区，来到对面的全垒打王，地上有闪躲的技能书，桌上还有柏忌怪物的蓝图，组合方式为高尔夫球车 + 平衡车。

14. 在 Oh 桑恩的日月寿司找到漂浮灯笼的蓝图，组合方式为灯笼 + 爆炸物类。而在柜台后方能找到丧尸涂鸦标记。

15. 在 Ja 汽水的门口拍摄，很容易就能拍出 S 级的 Capcom 致敬照片。

16. 在派对普尔和北极镇广场工作坊之间的大型洗手间里，地上有避难室钥匙。具体位置在马克・斯蒙戴珠宝店：用频谱分析仪调查墙上的手印即可找到。



17. 霸王龙玩具店里有火焰头盔的蓝图，组合方式为三角龙面具 + 日化类。货架上还有手机：地球上最快乐的地方。

18. 从杰克的高级古董店和 18 之青春之间的通道进去，在一具尸体旁捡到避难室钥匙。对应位置在杰克的高级古董店，用频谱分析仪调查柜子上的手印即可。

19. 在疯狂之恋 T 恤里有装饰枪的蓝图，组合方式为 T 恤发射器 + 玩具类。

20. 在中世纪小镇博物馆里有硫酸战锤的蓝图，组合方式为战锤 + 日化类。

21. 在中世纪小镇区域，一家招牌为 YE OLDE TOYBOX 的店里，能找到旋刀鬼轮车的蓝图，组合方式为割草机 + 儿童脚踏车。注意此店名不会记录，怀疑是 BUG。

22. 型男设计师的避难室钥匙在汉堡领地的二楼，要绕很大一圈才能爬上去。避难室的位置只要在型男设计师用频谱分析仪调查店内就不难发现。

23. 在库安的珍珠奶茶店能找到避难室钥匙，不过需要从店上面的漆黑通道绕到后方才能取得。对应的避难室在科莫多人体彩绘，用频谱分析仪分析墙壁上的手印即可找到。

24. 在北极镇广场上的一栋写着 NORTH POLE 的小屋前，能捡到避难室钥匙。避难室在北极镇广场工作坊，用频谱分析仪调查柜子上的手印就能打开。里面有圣诞老人陷阱的蓝图，组合方式为唱歌的圣诞老公公 + 日化类。

25. 在中央广场自动电梯旁的干涸喷泉里，能找到避难室钥匙。避难室的位置就在一旁的雷迪保险里，用频谱分析仪分析墙壁上的手印就能打开。

26. 在阿里萨服饰店外的地上，能找到避难室钥匙。对应的避难室在二楼的欲望魔力，用频谱分析仪调查墙上的手印即可找到。此外这里还有激光剑的蓝图，组合方式为宝石 + 电器类。

27. 在案件 1 最后暗卫军的大本营里，在外围的屋子里能找到暗卫军储物柜钥匙，之后用频谱分析仪开门，里面能拿到飞刀美人的蓝图，组合方式是丙烷罐 + 刀具类。

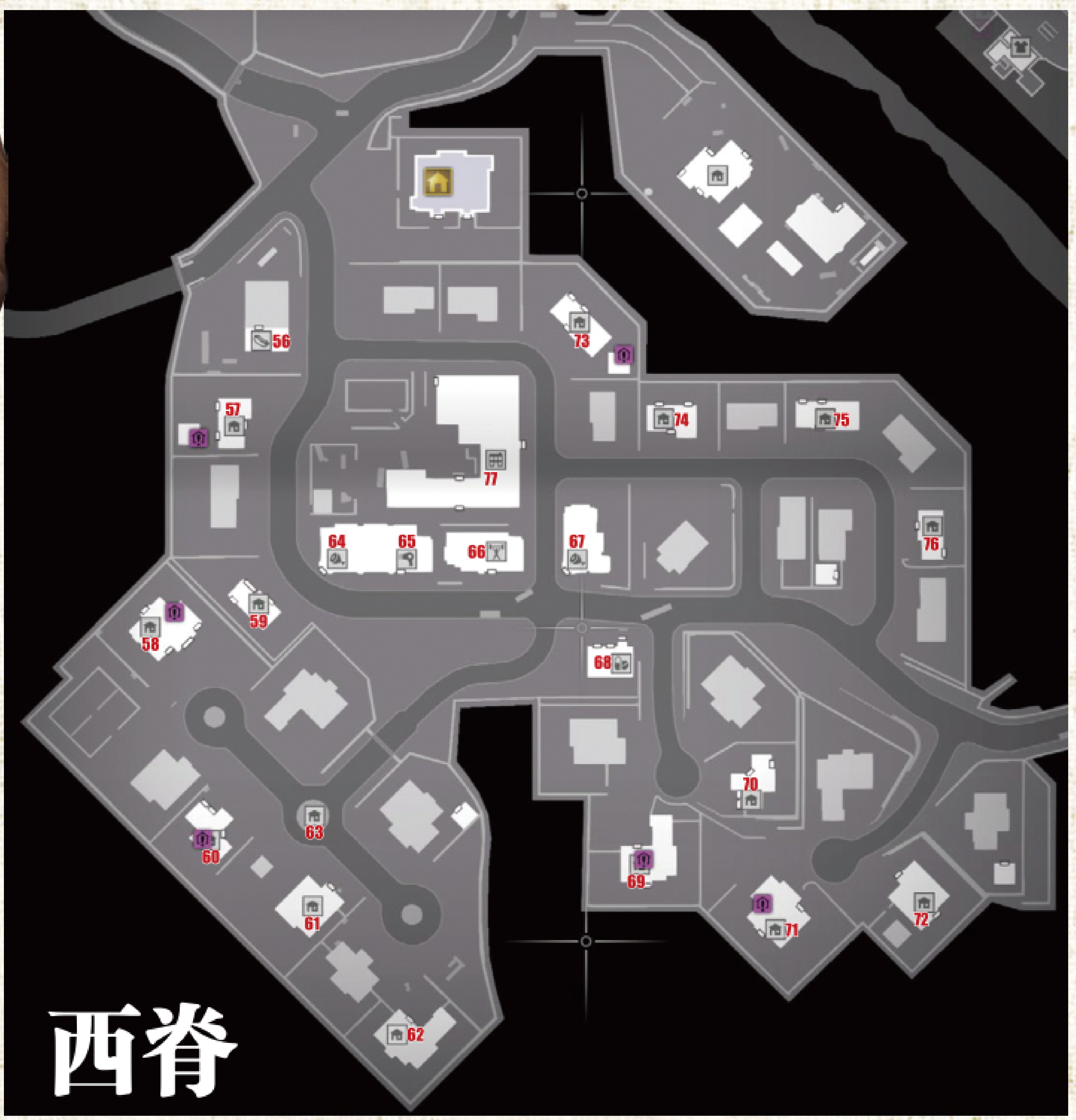


26	威拉姆特巴士站
27	哥伦比亚烘烤大师
28	泰特罗的漫画与收藏品
29	弗赖塔格之家
30	布伦特的新旧家电
31	罗克派洋酒店
32	赫利飞鸟快餐
33	多德制药楼上公寓
34	多德制药
35	威拉姆特公报与威拉姆特历史学会
36	贵族理发店旁的公寓
37	贵族理发店
38	威拉姆特市政厅档案馆
39	厨师先生
40	饥饿的乔披萨
41	廉价旅馆房间
42	公牛的肉店
43	放空
44	卡梅伦的摄像机楼上公寓
45	卡梅伦的摄像机
46	大雄鹿五金
47	威拉姆特出租车公司
48	巨人快递股份有限公司
49	空办公室
50	郑的功夫学院
51	雷迪保险办公室
52	科克伦爱尔兰酒吧
53	巴菲的自助洗衣店
54	旧城消防局
55	龙卷风便利商店



汤姆





56	龙卷风便利商店
57	博帝家
58	亨特家
59	弗基家
60	布克家
61	达乔家
62	乔克斯家
63	山脊地产围墙社区
64	次无霸
65	克鲁兹日晒中心
66	查克拉伸展瑜珈
67	迅速浓缩咖啡
68	紧急医疗服务站
69	布洛普家
70	缪扎克家
71	奎泽恩家
72	施工中的房子
73	梅卡尼克家
74	布瑞德家
75	内德与安・提客斯夫妇家
76	加德纳家
77	威拉姆特初中

案件 2 大街上的侵略

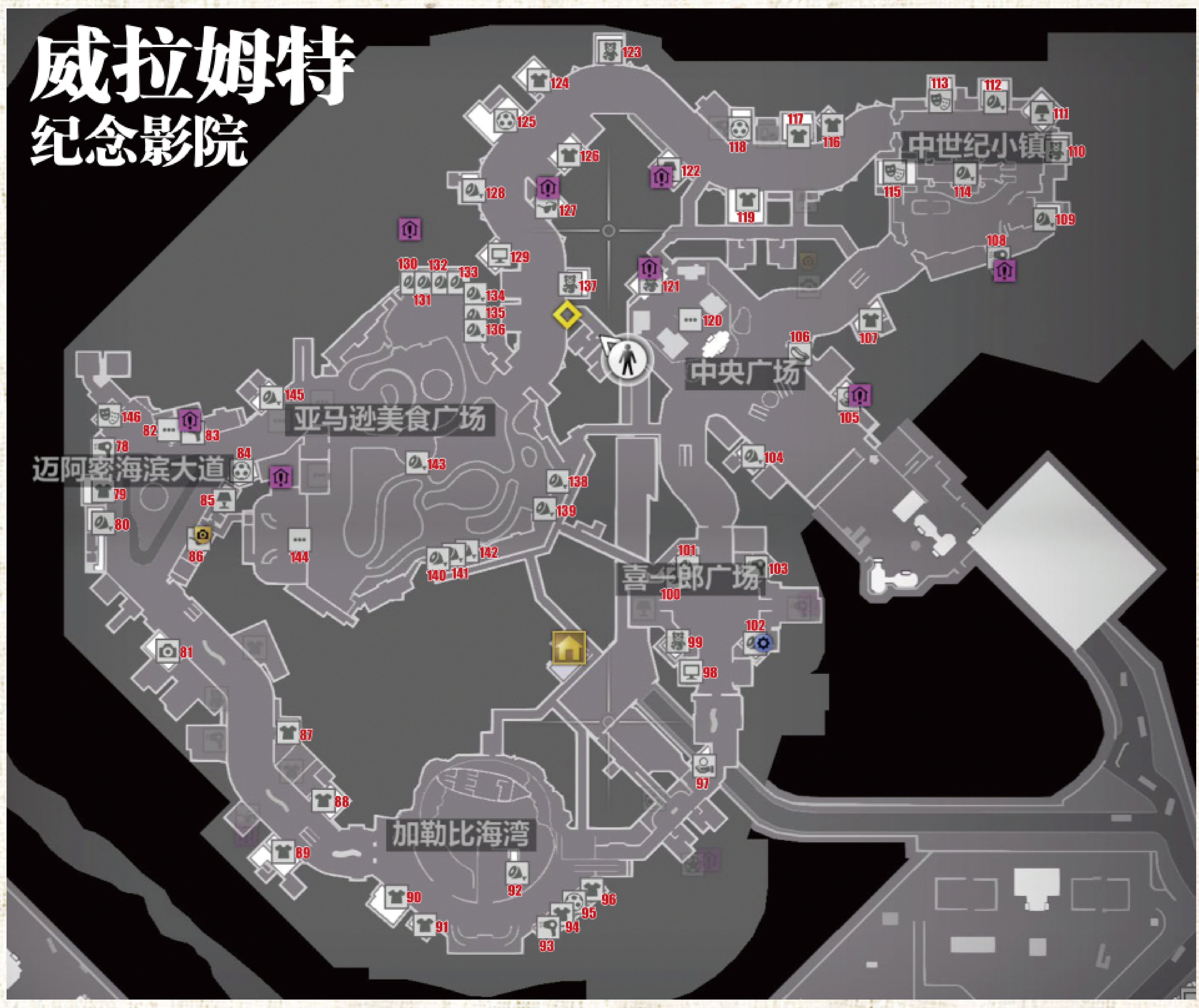
开始之后进入旁边一片白色的区域，在里面会遇到杰莎・八田浩，她会给你新的蓝图：战争贩子。记得先给她来张照片。如果是多周目游戏的话，你可以直接组合，这样会出现不一样的对话。组合之后开着战争贩子一路前进，在提示有事件的地方可以找到动力服，有了动力服之后就简单多了。来到指定地点见到宝拉，之后要开着夜视仪找线索，其中一个文件在某个抽屉里。记得给宝拉也来一张照片，以解锁人物资料。接下来你可以参照后文的旧城收集攻略来完成收集。

完成之后在地图上会看到附近有一个安全屋，解锁之后在里面能找到威拉姆特公报的丧尸清钥匙。来到剧情点后，要爬上楼顶进入目标房屋。进去之后展开调查，用频谱分析仪能看到柜子上有个手印，调查后发现原来格子是个暗门，里面是隐藏的避难所，利用旁边桌上的钥匙即可开门。在这里还能找到冰剑的蓝图，组合方式是液态氮＋刀具。调查完成后听无线电，接着去下一个地方。这时地图上会出现红色的狂徒标记，过去能找到圣诞垃圾的蓝图，敌人是两波杂兵加残酷圣诞老人。残酷圣诞老人使用电击斧，HP很少，能够轻松战胜。

来到下个剧情点：消防局，这里实际上就是此前E3 DEMO发生的地方，上楼能找到恐怖钻孔枪的蓝图，组合方式是计算机＋枪支。前面还有动力服，可以马上穿上，因为楼下有场强制战斗。来到一楼后有大量丧尸，全灭之后展开调查，其中一个目标需要先打开大箱子后才能看到。出门前就可以穿动力服了，接下来前往垃圾场，这里可以选择潜行也可以硬杀过去，注意动力服对枪支无效。来到任务点发生剧情。剧情后需要对付一个拿火焰喷射器的敌人，其弱点是背后的燃料包，不过使用威力强大的远程组合武器完全可以硬干。将其打败后会出现拍照的提示，不过挺难拍出高评价照片的。高难度下比较好的方法是拉开距离等他撞过来，之后攻击他的背后，很容易让他跪地，这时会出现按B键的QTE提示，能够对他造成重创。

与宝拉对话，之后开车前往旧城西侧的公路。路上会遇到被暗卫军围攻的幸存者，开车直接碾压就可以了，顺便还能换上军用车辆。来到指点地点后需要步行，结果发生被抓的剧情。剧情后记得给汤姆和艾萨克・特里梅因各来一张照片。在小屋里能找到圣诞炸弹的蓝图，组合方式是节庆拉炮＋爆炸物。接下来要去寻找哈蒙德，如果是多周目游戏的话，可以去旁边的谷仓组合巨轮战车上路。途中会经历西脊避难所，直接开门进去，清光之后买地图走人。

见到哈蒙德后先清光一批人类士兵，之后哈蒙德会抢救战友，这时需要弗兰克协助防守。这一战的敌人不多，但最后时刻会出现敌方的动力装甲兵。即使在最低难度中，这种兵近身后两锤也能打死哈蒙德，所以必须把战线提前。如果手中有兰博弓的话，只要连续射中数发即可将其秒掉，一定不要让其近身。胜利后给哈蒙德来张照片，之后需要驾车去水坝，路上可以找到急冻突击车的蓝图。



进入水坝后干掉看守，进去马上就能看到钥匙。在夜视模式下打开灯，救出达西。展开调查后（这里需要打开桌上投影仪）继续前进。水坝下层某个出口外面有一个丧尸涂鸦标记，最好是能够顺手拍一张，不然错过的话就要重玩案件2才能补救。高难度下这里要特别小心拿着盾牌的敌人，一旦被其近身砍到，就会损失好几百体力。如果事前没有准备强力武器，可以直接用打死敌人后留下来的各种枪械，射击其脚部就可以破坏防御。推荐玩家要学满射击系的技能，这样用普通枪械爆头就可以秒杀敌人，而精确瞄准技能也能够帮助玩家更好地瞄准敌人的头部。一路走到最后会发生BOSS战。这场战斗玩家可以全程身披动力装甲战斗，场地中还有大量动力装甲可以补充。但是敌人全是使用火器的，可以无视动力装甲直接给玩家造成伤害，因此还是需要多备些食物。BOSS卡巴列罗同样身披动力装甲，武器是火焰喷射器，其弱点是背后的燃料罐。最佳攻击时机是拉开距离等他撞过来的时候轻点RB键闪开，然后趁机攻击其背后。真正麻烦的是BOSS会不断召唤杂兵攻击，蚁多咬死象，还是不能小视的。记得不要忘记给BOSS来张照片。高难度下这一战的难度不算高，找好掩体之后多用转轮机枪爆杂兵的头，有精确瞄准的话更是可以直接用枪正面射击BOSS背后的燃料罐。获胜之后案件2结束。

78	安琪的贵客发廊
79	大块头发饰
80	酒场餐厅
81	卡梅伦的摄像机
82	哈瓦那香烟店
83	合成化妆品
84	迈阿密海滨大道赛道
85	新潮流设计
86	莱安诺・费罗素
87	轻便靴靴店
88	艾伯特服饰店
89	阿里萨服饰店
90	幼仔行星
91	博比・邦伯的服饰
92	海盗必得餐厅
93	克鲁兹日晒中心
94	开普帽店
95	有适合我的滑雪板吗？
96	普蓝吉泳衣店
97	巨人快递股份有限公司
98	罗布沙卡数字店
99	赛车王游乐场
100	冰冻牌
101	库安的珍珠奶茶店

102	Oh桑恩的日月寿司
103	丝鹤水疗及健康中心
104	哥伦比亚烘烤大师
105	雷迪保险
106	Checkmarx
107	亚历山德罗但丁
108	型男设计师
109	布拉茨男爵餐厅和熟食店
110	叶奥德玩具箱
111	赖利的家庭中心
112	厨师先生
113	中世纪小镇博物馆
114	汉堡领地
115	节拍吉他与音乐公司
116	疯狂之恋T恤
117	可可纳滋童装店
118	基顿登山设备
119	18之青春
120	北极镇广场
121	北极镇广场工作坊
122	杰克的高级古董店
123	霸王龙玩具店
124	少女杀手

125	运动用品店
126	厨房的狂热
127	马克斯・戴蒙德珠宝店
128	哥伦比亚烘烤大师
129	福罗4电子产品
130	次无霸
131	饥饿的乔披萨
132	冰冻牌
133	微笑龙
134	杰的独特果汁店
135	勇敢爸爸的炸鸡
136	妈妈苏皮诺
137	派对普尔
138	贝尼・杰克的烤肉小屋
139	拉杰的印度三角饺小屋
140	佩蒂汉堡
141	红魔鬼
142	胁差寿司屋
143	口渴的亚马逊
144	维拉戈旅馆
145	迅速浓缩咖啡
146	斯拉皮的休闲小屋



芳塔娜

147	多德制药
148	弗赖塔格之家
149	麦奎因照相馆
150	禅宗
151	Ja汽水！
152	科莫多人体彩绘
153	全垒打王
154	怀特·鲁克防护区
155	欲望魔力
156	天地无极
157	飞尔魔思
158	超级拳王漫画
159	迭戈
160	维拉戈标间
161	维拉戈蜜月套房
162	维拉戈景观标间
163	爱弗若沙水疗生活馆

威拉姆特
纪念影院·上层





旧城的重点收集指南

1. 一开始给你战争贩子的杰莎·八田浩记得要拍照片。

2. 在威拉姆特出租车公司地图左边有一个倒凸形的白色屋子，在屋子外面的桌子上能找到旋转杀手的蓝图，组合方式为除草机＋刀具类。

3. 在上述地点西南方、地图上为巨大灰色圆形的地点，用频谱分析仪调查地面，再用动力服挖掘，能找到火焰剑的蓝图，组合方式为汽油罐＋刀具类。在这个地点的地图右边、小灰色圆形的地点就能找到动力服。

4. 泰特罗的漫画与收藏品里有雷电怒吼的蓝图，组合方式为布兰卡面具＋电器类。此外店里还有手机：观光季，以及最后一击的技能书。不要错过！顺带一提的是这家店还有一个丧尸涂鸦标记，你需要出店后利用脚手架爬到楼顶才能找到。

5. 来到旧城的避难所，如果级别够的话，可以从武器摊贩处购买千刀万剐。从地点摊贩处可以购买精确瞄准的书籍。在车辆摊贩左手边的小房间，以及武器摊贩右手边的小房间，能找到两把避难室钥匙。

6. 在哥伦比亚烘烤大师东南的一间房子的门外，能找到投尸车的蓝图，组合方式是拖吊车＋灵车。

7. 在威拉姆特巴士站的右边区域，即与狂徒：残酷圣诞老人战斗的地方，能找到圣诞垃圾的蓝图，组合方式为购物战利品＋玩具类。在这个区域的角落还能找到避难室钥匙，对应位置在威拉姆特巴士站，用频谱分析仪调查收银台后墙上的手印即可发现。

8. 在威拉姆特市政厅档案馆的门口台阶上，用频谱分析仪调查地面，能发现挖掘点。用旁边的动力服挖出来之后发现是散射弹的蓝图，组合方式为铅管＋枪支类。而在这个区域（不用过街）露天的一张桌子上能找到避难室钥匙，对应位置在档案馆里一个漆黑的房间里（案件2中见到宝拉的地方），调查墙上的电子锁即可发现，旁边还有《快打旋风》里哈格的服装。

9. 在威拉姆特公报与威拉姆特历史学会，用频谱分析仪调查一楼墙上的印记，能找到避难室。

10. 剧情要求玩家必去的多德制药楼上公寓，里面有冰剑的蓝图，组合方式是液态氮＋刀具类。这个房间还有避难室，现场就能找到钥匙，之后用频谱分析仪调查格子上的手印即可。

11. 在科克伦爱尔兰酒吧，首先在二楼找到钥匙（在房间中央，较难发现），之后去地下室用频谱分析仪调查墙上的手印即可。

12. 在巴菲的自助洗衣店，能找到巨人快递储物柜的钥匙。而在巨人快递股份有限公司里又能找到旧城消防局的储物柜钥匙。

13. 在旧城消防局里有恐怖钻孔枪的蓝图，组合方式为计算机＋枪支类。

14. 前往雷迪保险办公室，设法从屋子外翻进二楼，然后用频谱分析仪调查柜子上的手印，就能找到避难室。

15. 破片枪的蓝图在大雄鹿五金的储物柜里，钥匙的位置比较隐藏：走出大雄鹿五金的门后不要过街，往左手边走，在街角有个小工地，钥匙在地上，旁边还有一套换装。

16. 旧城有一个非常容易错过的地点，位置在卡梅伦的摄像机的二楼，它和一楼被算作两个不同的地点。

17. 麦肯齐汽车店的避难室只要调查店内墙上的电子锁即可找到，钥匙则就在店内。

18. 在威拉姆特拖吊场与废物处理场最南边（可以从此翻出去）能找到储物柜钥匙，

案件3 越来越科学

一路追击护送队，来到北峰会遇到一个避难所，优先清空。来到目的地后，发现有护送队生还者，他会要你帮忙找点吗啡。往前走可以坐车，很快地图上会追加两个狂徒，先不用管。回到刚才清空的避难所，在地下室找到吗啡交给护送队生还者，展开调查。对墙上的尸体、地上的钢板拍两张，调查就会结束。接下来在铁道上走很长一段路，中途从车厢上走会简单不少。在下水道有场略有难度的战斗，高难度下请事先备好强力武器。走到下水道尽头会遇到进化版丧尸，这种敌人动作特别快，还会让普通丧尸变强。冰剑能让这帮家伙速度变慢，算是有针对性的武器。高难度下这一战略有难度，进化版丧尸的攻击力特别高，一定不要被它们近身，大威力的组合武器不要节省。杀光之后按照提示从捷径回到购物中心。这时玩家距离狂徒：海盗船长比较近，可以尝试挑战。从避难所出去很快就能走到，利用枪枝可以把他的手下一网打尽，船头还有动力装甲和火箭筒，问题不大。

接下来要去找布莱克波恩博士，路途遥远，最好找辆车。到了之后门口有大量士兵，不过因为丧尸很多，所以很容易将他们偷袭致死。之后进门有剧情，剧情后先搜索一下屋子，能找到圣诞布置的蓝图，组合方式是圣诞铃＋手套类。这个地方需要收集两个重点人物的资料，其中之一就是布莱克波恩博士，另一个是死掉的罗素・巴纳比博士，这个收集十分坑爹。具体来说，当你见到布莱克波恩博士后，你会进入调查，其中一项需要拍摄桌子上布莱克波恩与巴纳比的合影。注意！在拍摄完照片之后你还需要再拍一次这张照片，这样才能将罗素・巴纳比博士的资料登录进去。

之后在房间找到动力装甲服，再按提示进行组合强化。出门后这里有无线充电，外加强化动力装甲服，可以轻松打出破千的连击数，在这里甚至可以多练几级再走。

来到实验室所在地发现是个酿酒厂，这里直接进入地下酒窖。开着夜视仪往深处走，来到一个小房间后进入调查环节。这里有一个线索在小房间里，需要开频谱分析仪看保险柜上的指纹。而进入这个房间前上锁的柜子，也可以通过此处的钥匙打开，里面有一把合成枪。

进入前方的机器后发生剧情，有进化版丧尸带着大量普通丧尸跳出来，这里的敌人是杀不完的，坚持一定时间后会发生逃出去的剧情，逃出去之后案件 3 就结束了。高难度下的这一战还是略有难度的，建议是带上爆炸型的组合武器，一开始的两只进化版丧尸可以贴身大胆砍杀，接下来就需要边跑边打，不必在意多杀伤敌人，一路用爆炸武器往人多的地方扔就好了。这样打上一阵子就会有逃出的提示了。不过注意一定不要被炸到，高难度下这可是致命的。

北峰的重点和难点收集指南

1. 自由鸟枪械与靶场：调查漆黑房间里墙上的电子锁。在漆黑房间里还有储物柜，钥匙则在闪光娃娃夜店的吧台上。此处还能找到元素暴击（炸药）的书。

2.WLD 乡村广播 530AM：进去就能看见音波陷阱的蓝图，组合方式是锣＋电器类。

3. 格鲁塔夫汽车：进去就能看见离子炮的蓝图。组合方式是电池＋枪械类。调查后面小房间墙上的电子锁可找到避难所。

4. 威拉姆特水力发电厂上方空地：用频谱分析仪调查地面发现挖掘点，然后用动力装甲服挖掘，可以获得步哨猫咪的蓝图，组合方式为液晶显示器＋玩具类。

5. 峰汽车旅馆：一楼房间一进去就能看到侏罗纪喷泉的蓝图，组合方式是暴龙面具＋日化类。

6. 闪光娃娃夜店：在地下室用频谱分析仪调查墙壁上的手印能找到避难所，钥匙则在夜店后门外，走出去看地上马上就能找到。避难所里有油炸车的蓝图，组合方式是食物货车＋越野摩托车。

7. 罗克派洋酒店：调查后面小房间墙上的电子锁可找到避难所。

8. 尚奇台球房的丧尸涂鸦标记在楼上，你需要从旁边的房屋上架设的木板走过去，注意两块木板通往的是不同的地方。同时楼上还有动力服。

9. 罗克派洋酒店的报纸也是一个道理，你需要从旁边的房屋爬上楼顶才能到达。

10. 本作有一个隐藏成就，要求玩家找到弗兰克・维斯特的雕像，其位置在尼可尔斯油墨店楼上，要从旁边楼房顶部绕过来。找到之后即可解除成就。



案件4 攻陷基地

接下来去西脊寻找哈蒙德。路上有狂徒出现，附近还有装甲车。来到目的地后有一些武装分子，这里需要搜索 4 间屋子，其中一间里能找到冰块机关枪的蓝图，组合方式为刨冰机＋工具类。搜索这 4 间屋子的目的是干掉躲在里面的全部暗卫军，清光之后地图上的金色标记就会消失，可以借此来判断。不过哈蒙德的藏身之处是固定的，在施工中的房子（即 4 个点里最右的那个）里。见面后弗兰克答应与她合作，前往台球房。

一出门就会遇到大量士兵，赶紧开车逃跑。路上遇到突发事件或狂徒都可以做一下。来到台球房，发现这里有一大堆丧尸，清光之后还有进化丧尸出现。高难度下这里还是要小心的，建议是等进化丧尸出现后就躲到吧台里，这里食物比较多，敌人也很难形成围攻。全部干掉之后就要前往军事基地了。台球房还有组装手榴弹的蓝图，组合方式是调酒器＋日化类。

见到哈蒙德后捡起炸药，用频谱分析仪可以看到比较脆弱的墙壁，然后引爆炸弹。一声巨响后围墙被炸开了，干掉一开始冲过来的敌人后，按提示穿上动力装甲服，就可以开无双了。所有敌人里只有背火焰喷射器的敌人能多抗几下，不过注意开门后要赶紧来到目的地，不然哈蒙德有可能被杀。高难度下这一战还是需要注意一下的，武器方面一开始的大斧就是比较好用的，近战型敌人靠近后抢先一斧就能令其陷入硬直，之后拉开距离等他们再次靠近，如此反复就能无伤干掉。而拿火焰喷射器的敌人需要用转轮机枪，不要太浪费弹药。每一批敌人出现后都建议回撤，这样可以避免被敌人围攻。最后阶段丧尸会和暗卫军混战，直接破坏机关开门走人即可。

进门后装甲服会自动解除，一路往前后来到一个中央有牢笼的房间展开调查，拍完外面的两个线索后要进入中央的牢笼继续拍摄。这



时会有几个进化版丧尸出现，这里有个窍门是躲进笼子，这样敌人攻击不到你，但是用冰剑、魔杖这种有远程攻击判定的武器还是能打倒，高难度下推荐。往前走又是调查，完成之后会观看一段影像。断电后从地上的尸体捡到钥匙，然后开门走人。前面是与芳塔娜的BOSS战，记得先给她来张照片作登记。至于战斗本身难度不大，就算用大威力的近战组合武器硬拼都可以。但是高难度下这一战还是有一定难度的，这里推荐一个非常简单的战法，就是使用黄金离子炮打她的头，命中之后她会陷入眩晕状态。之后连续用黄金离子炮攻击她的头部，即可无伤将其屈死。非黄金的离子炮应该也可以，但弹数可能不够。获胜之后案件4就结束了。

案件5 年度风云人物

这次的目的地非常远，路上会遇到不少事件，可量力而行。来到目的地后需要调查，目标是电网上的丧尸，以及远处开门的后车门里的尸体。调查完成后发现避难所的大门关上了，这时需要去打开开关，之后赶紧进入避难所。不过避难所里的幸存者变成了敌人，而且三处大门也被打开了，你需要关上3扇门并清光这里的所有敌人。高难度下这里有很多拿枪的敌人攻击你，建议是开了开关之后马上冲进去穿零动力服，然后跑到楼梯那里用RT的炮击来秒杀敌人。清光敌人并关门后，与康纳对话，去寻找哈蒙德。这时农场里的绝大部分幸存者都变为了敌人，你需要在3间屋子里寻找哈蒙德。其中一个谷仓里，乔丹正在遭受围攻，将她救出来之后记得给她来张照片。最大的那间屋子有二楼(这个二楼在之前不能进入)，上楼后开着频谱分析仪，在一个小隔间里发现密室。展开调查后（这里的一项调查需要取下墙上的画）在桌上找到农场钥匙，接下来前往水泥工厂。需要提醒的是，农场钥匙可以打开车库的门，这个门就在这间大屋子的外侧，绕一圈就能看到。打开后里面有巨轮战车的蓝图，组合方式是收割机＋轮椅。

水泥工厂需要沿楼梯往上爬，途中可以找到动力装甲，往前还有真空强化装置，配合无线充电，在见到BOSS前的战斗都没有难度。这里需要注意的是，当你来到BOSS战标记所在那一层时（即金色菱形标志没有上层或下层的显示），先不要跳下去见BOSS，仔细搜索这一层，打碎一堵墙后，你会找到酸雨枪的蓝图。由于这个区域只有剧情中才会打开，所以你最好别错过。当然就算错过你也可以日后选关再来，只是会浪费一些时间。同样在某一层还有一个丧尸涂鸦标记，也可以随手搞定。

与汤姆的战斗主要靠远程武器，他会躲在掩体后面攻击，并会召唤杂兵帮忙。这一战如果玩家强化过远程武器的话就要简单不少。利用冰块机关枪这种高射速的武器甚至可以打得他抬不起头来。高难度下这一战如果有配好散射弹和装饰枪就没问题，装饰枪用来对付汤姆，只要瞄准他发射，抛物线的炸弹就会准确命中他，大约4发就送其归西，不过由于中途强制刷杂兵，所以并不能秒杀。当杂兵出现时就退回一开始的位置，用散射弹瞄准头部，来一个死一个，反复即可无伤搞定。

按照提示再次回到下水道，这里有非常多的收集品，同样只有此时才能获得。其中下水道北侧一个丧尸涂鸦标记旁的地上有技师的钥匙，还有一处漆黑的房间里有5个进化丧尸，可以解锁同时拍下5个进化丧尸的挑战。清光深处的全部敌人后，用频谱分析仪找到关键位置安放炸弹。继续往前走，在见到考尔德之前系统会提示玩家，如果继续往前的话将无法回来探索威拉姆特。高难度下我们建议带齐食物，并准备好各种对群尸的武器，如步戒猫咪、放电三脚架等。

不过这一战还不是和他的决战，等进化丧尸出现后不久就要开始逃亡，记得先给考尔德来张照片解锁档案。逃亡的路上要尽量避开火焰，总的来说难度不大。但是高难度下这里很有难度，在没有无限耐力的情况下被火焰烧到是在所难免的，只能一路用食物开路，实在不行记得用点体力最大值技能的方法来补充体力。

最后见到维克的时候，案件5就结束了。



案件6 专注于目标

一开始是追逐战，你不能被维克甩掉，所以路上的一切事件都无视吧。追到特定地点之后会展开BOSS战。考尔德的攻击方式其实非常单调，只要和他拉开距离，他只会使用3招，第一招是直接跳过来砸地，第二招是一段冲刺后跳起来砸地，第三招是放爆炸物。前两招只要保持不动，等他靠近时轻点RB就能躲开，而且他还会出现大的硬直，这时就是攻击他的最好时机，打上三拳就可以了。放爆炸物则是可以通过不断奔跑来躲。考尔德的HP降到一定程度后就会跳上招牌回复HP，同时还会召唤大量丧尸。玩家要做的事情就是一边清丧尸一边等考尔德跳下来再重复之前的套路。最后阶段还可以通过街机升级动力装甲服。总的来说只要稍加小心，战胜他就只是时间问题。高难度下这一战的难度比想象中要低很多，穿上装甲服之后无论是BOSS还是进化丧尸的攻击都不算凶悍，慢慢磨也能打过去。

剧情过后需要和两名同伴一起逃出去。这个部分其实难度不大，只要一定要坚持到时间结束。直到最后阶段才会出现进化丧尸，注意照顾一下同伴就不会出现问题。如果之前有准备放电三角架、步戒猫咪之类的大杀器，这里是非常简单的。坚持到时间结束后，就会迎来游戏最后的结局。

通关后解锁零动力装甲服和金条。零动力装甲服会出现在每个避难所的门口，金条则是用来组合黄金武器的，组合方式为原组合武器＋金条。



MAN VS. ZOMBIE 故事挑战

本作一共收录了 195 个挑战，其中多人游戏部分有 57 个挑战，剩下 138 个挑战是故事模式的，这些挑战分为摄影、战斗和探索 3 种。其中战斗部分的挑战也可以在多人游戏中完成，不过由于多人游戏中丧尸数量偏少，所以这 138 个挑战一般都只推荐于故事模式的低难度中完成。完成全挑战是玩家全成就路上的最大困难，下面就先为大家介绍故事挑战，多人挑战会在多人游戏部分单独说明。



考尔德

摄影挑战

在前面的摄影环节已经介绍过了，摄影要想获得高评价，最关键的一点就是元素丰富。如果摄入镜头中的丧尸数量极多，光是靠人头加分也可以轻松获得 S 级评价。例如在威拉姆特纪念影院的海盗船旁干涸的水池里有足够多的丧尸，这就是一个刷 S 级的好地点。另外系统规定，每张照片最多可以有两个分类，因此要想拍出指定分类的 S 级评价照片，只要找一个丧尸足够多的场景，加上一点儿对应的分类元素，就可以凭借组合起来的 S 级评价解锁对应挑战了。下面针对有难度的挑战进行单独解说。

暴力：尸体代表暴力，找个丧尸多的地方杀光，对着满地尸体一起拍，就八九不离十了。

Capcom 致敬：比较特殊的一类挑战，需要寻找 Capcom 元素足够多的地方，推荐是在喜一郎广场的 Ja 汽水的门口拍摄。

破坏：拍下爆炸的瞬间就是破坏。找个丧尸很多而且有士兵的地方，扔一个炸弹过去，当炸弹把士兵和丧尸炸飞的瞬间拍照，加上满屏的丧尸，S 级就到手了。顺便能解锁战争地带（拍到一张有阴谋与破坏成分的 B 级相片）。

离奇：拍下生还者被丧尸袭击的场面就算离奇

惊悚：拍下身体残缺的活丧尸就算惊悚。

搞笑：你需要找到雪人面具之类的头饰类近战物品，然后将其套到丧尸头上，这样就算搞笑。只要镜头中的丧尸够多，S 级不是问题。

阴谋：拍下暗卫军士兵和丧尸战斗的场面就算阴谋。

人类相残：要求是拍到一张士兵与生还者战斗的 A 级相片。个人认为这是最难的摄影试炼，因为本作没有固定位置的生还者，士兵的位置也是随机刷新的，幸好如今有了简便方法。选择案件 2，开始后不要按提示方向走，而是返回亚马逊美食广场，这里会随机刷出一名生还者，同时不远处有士兵和敌对生还者。如果有幸遇到的话，就赶紧帮士兵消灭敌对生还者和丧尸，然后慢慢把他往生还者那里引，静候双方战斗的那一刻。如果没刷出就读档重新来刷。

饥渴进食：要求是拍到一张 3 只新鲜的丧尸正在进食中的相片。可以从案件 1 开始，当主线推进到寻找购物安检中心后，来到通往避难所的一扇上面写着 Emergency Shelter 的大门时，推开门然后利用潜行往前走，下几阶楼梯后就能看到这一场面，之后沿着通道往前还能看到这样的机会。如果惊动丧尸的话会错过，因此建议潜行。

毫无希望：要求是拍到一张一名人类在你眼前变为丧尸的相片。只要刷出士兵或敌对生还者后，不要管他们，静候他被丧尸咬死。等一会儿他就会变丧尸了，如果担心错过决定性的一刻，可以连拍。

旅鼠效应：要求是拍到至少 3 只丧尸摔落。在故事模式中有好几次在封闭环境中强制与进化丧尸的战斗，这时都有机会拍到，因为这些战斗中会有大量丧尸从上面掉下来。另外在游戏的很多地方其实都有机会拍到，例如案件 1 一开始的亚马逊美食广场。

新鲜丧尸群：要求是拍到 10 只新鲜的丧尸成群行动。在特定位置（**总览地图的 A 点**）可以拍到。

进化丧尸队：要求是拍到 5 只进化丧尸成群行动。具体位置在攻略中有提,在案件 5 最后的下水道里。

狗仔队：要求拍下每一位重点人物，在前面的攻略中有提及位置。一共是 16 位，详见下表。其中除了罗素・巴纳比博士需要拍摄照片外，其他人物都是在见到他 / 她的时候直接拍人就可以了。

汤姆・皮克顿	案件2、案件4、案件5（BOSS战）
玛丽亚・埃利诺・拉奎尔・芳塔娜指挥官	案件4（BOSS战）
杰莎・八田浩	案件2、案件4
宝拉	案件2、案件4
罗素・巴纳比博士	案件3，见到布莱克波恩博士后，多拍一次指定的照片
詹姆斯・卡巴列罗	案件2（BOSS战）
乔丹・麦克斯维尔	案件2、案件4、案件5
达西	案件2、案件4
弗兰西斯・阿尔杰农・韦斯特	案件0开始后自动获得
布拉德・帕克	案件1
凯莉・哈蒙德	案件2、案件4、案件5
考尔德	案件5
艾萨克・特里梅因	案件2、案件4
黛安娜・布莱克波恩	案件3
维克・楚	案件0开始后自动获得
康纳・麦可曼	案件1、案件2、案件4

战斗挑战

战斗挑战的难度相对较低，基本上都是要求用特定武器或载具击杀一定数量的丧尸，不过最花时间的 25 万丧尸斩挑战就归在此类。战斗挑战中只有两个需要特别解说。

丧尸杀戮机器：最高要求干掉 25 万只丧尸，相当花时间。个人推荐是利用组合车辆里的投尸车（组合方式为拖吊车 + 灵车），在西脊和旧城各有一处可以组合。玩家要做的事情就是在这两个点来回开车，投尸车的必杀技喷火能够有效地清除左右两边的敌人，玩家只要开着车在两个点的大路上来回即可，等你一路烧过去后新的组合车辆就会刷新，等于无限循环。

别再下载了：要求是使用键盘击杀 30 只新鲜的丧尸。这是一个比较麻烦的挑战，因为键盘的攻击力实在太低了，不过其实是有秘技的。当玩家手持键盘时，不要用 X 而是 Y 攻击，就可以用

腿攻击敌人，虽然攻击力也不高，但是不减少键盘的耐久度，而且击杀后依然算是键盘杀敌。最佳地点就是拍新鲜丧尸群的那个地方。另外要注意的是键盘有两种，一种是电脑配备的键盘，另一种是乐队用的键盘，这个挑战限定的是电脑键盘。

探索挑战

探索挑战和全收集的要求差不多，另外也和不少成就有直接联系，具体会在后面的成就部分进行解说。以下只列出一些容易看漏的挑战。

傻瓜才开车：摧毁 100 辆车辆。推荐开着强力组合车辆时进行。

鬼灵精：摧毁 50 个圣诞节装饰品。也就是圣诞树、圣诞礼物之类的东西，在纪念影院区域会比较多见。

威拉姆特观光：发现全部 163 个商店。有对应的成就，详见我们的地图说明。

这是我们的城市：将所有紧急避难所提升至最高等级。在全部 4 个区域都救出 15 个生还者即可。

不要恐慌：找出所有避难室。购买对应地图后不难完成。



新闻报道分数

在完成每个案件后，游戏都会给出玩家的新闻报道分数。这个分数事实上就是故事模式的完成率，最高为 100。达到 100 后会解锁对应成就，该成就在游戏的最初版本中是有 BUG 的，无法解除，如今这个 BUG 已被修复。要想达到 100 分，你需要满足以下条件：

・完成故事模式的全部案件。也就是游戏通关。

・解锁全技能。这事实上是要求玩家在故事模式中达到 100 级，因为最后的技能马拉松选手要在 100 级才能解锁。可以在完成全挑战之后再来练级。

・获得全部 55 张蓝图。这 55 张蓝图仅限能在故事模式中获得的，在多人游戏中获得的蓝图（包括 3 种救援和其他黄金蓝图）不算在内。

・解开全部的记事本项目。记事本项目可以在菜单中看到，包括个人疑案、威拉姆特疑案、维克的云端上传资料、播客、重点人物。事实上就是全收集，外加获得全部 16 个重点人物的资料。

・完成除多人游戏部分外的全部挑战。

・找到所有的紧急避难室。



MAN VS. ZOMBIE
多人模式

基本规则

多人模式一共分为 4 集，每一集都要求玩家必须生存两天。一开始只能选择第 1 集，在第 1 集完成 3 个任务后解锁第 2 集，在第 2 集完成 8 个任务后解锁第 3 集，在第 3 集完成 12 个任务后解锁第 4 集，在第 4 集完成 15 个任务后解锁黄金动力装甲服密码磁卡，用来打开多人模式中的特定装备箱。

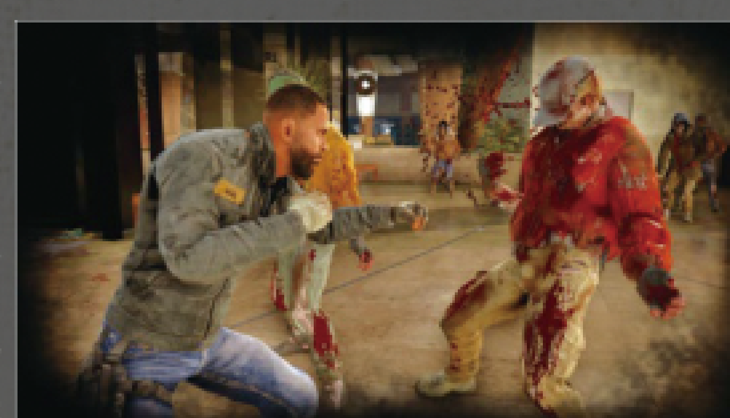
游戏采用真实时间制，每天活到 9 点之后就会出现避难所，赶到避难所就算完成一天。在空闲时间内玩家可以做任意事情，但是活动范围仅限威拉姆特纪念影院。系统也会给玩家提供一些任务，玩家不完成任何任务也可以，只要坚持到时间到就行，但如果没能在规定时间内赶回避难所，就算生存失败，除了分数大幅下降，也不能进入下一天。



人物及成长

多人模式中可以使用 4 名在故事模式中出现过的角色，他们分别是：杰莎、艾萨克、康纳和乔丹。这 4 名角色除了初始物品不一样外，其他都是一样的，连人物等级、技能情况也是共通的。

多人模式中的角色等级和故事模式是独立的，你需要从 1 级开始重新练起。技能方面，除了传统的技能树外，多人模式还多了一些独有技能，不过这些技能不能用技能点数习得，必须完成特定的挑战后才会解锁。多人模式中也存在技能书，不过位置和故事模式有区别，全部出现于威拉姆特纪念影院区域，详见下表。



虽然角色独立，但是故事模式和多人模式中的废料是共通的。这样玩家就能挪用故事模式中赚到的钱了，完全不用节约。

技能书名	所在位置	效果
闪躲	全垒打王	每次受到攻击时都有低几率伤害归零
技巧招式效率	Oh桑恩的日月寿司	减少发动必杀技所需的连击数
最后一击	维拉戈旅馆一楼的柜台上	近战武器用坏之前最后一击命中时会自动触发必杀技
精确瞄准	海盗船桅杆的瞭望台	以远程武器瞄准时，用右摇杆可以瞄准特定身体部位
元素暴击（炸药）	从赛道通往下水道的路上，需要随机任务来开门	提高远程武器炸药类暴击的效果
振奋人心	弗赖塔格之家	提高所有友好生还者的血值
近战、远距与投掷物品空位	迈阿密海滨大道赛道	近战、远程与投掷武器物品栏空位各增加1格
食物物品栏空位+2	中央广场的干涸喷泉	食物物品栏空位增加2格

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

治疗和复活

多人模式的一大特色就是可以帮助同伴。借助多人模式独有的 3 种特殊组合武器：救命喷雾、火箭绷带、急救弹，玩家可以给自己的同伴补充体力。而当同伴的 HP 耗尽时，还可以走过去按住 B 将其救起，类似于《COD》的丧尸模式。3 种特殊组合武器的用法各不一样，大家可以自行摸索。如果同伴完全死亡也可以再生，只是需要一定的时间，而且会倒扣不少分数。

任务

多人模式总的来说比较枯燥，乐趣主要在于完成各种任务（任务其实变化也不多）。任务可以分为两种，一种是主要任务，另一种是次要任务。主要任务的数量是固定的，随集数而不同。次要任务会无限刷新，每完成一个就会出现新的。次要任务一般都与杀丧尸数有关，比较简单。完成任务可以获得 PP 值作为奖励，而完成主要任务后还会出现特殊的补给箱。

如果玩家在第 2 天完成全部的主要任务，就会在特定地点出现末日之锣，所有玩家靠近后调查锣就会出现 BOSS。玩家击倒 BOSS 后也需要等到 9 点出现避难所后才能过关，注意从第 2 集开始 BOSS 的强度大幅提高，第 4 集的 BOSS 更是强得离谱。

实用心得

1. 四个角色中，推荐使用康纳。他的初始物品的救命喷雾，可以有效帮助同伴。其他 3 位角色初始就一件不怎么实用的武器，作用不大。

2. 虽说是多人模式，但即使一人开局也是可以的。玩家可以不管 BOSS，专心做任务升级。不过有很多限定合作的挑战就没办法了。

3. 多人模式中玩家也可以继续故事模式中未完成的收集，但不建议这么做。因为在最初的版本中，玩家在多人模式下完成的收集能计入故事模式的收集，但地图上的收集标记将不再消失。虽说不影响成就，但看起来十分不爽。由于纱迦很早就完成了全收集，所以不太清楚这个 BUG 在最新版本中是否存在，还请各位注意。

4. 如果想要解除活过 4 集的成就，只要每天找个没人的地方发呆就可以了，即使一个任务不完成，也可以轻松熬过 4 天。当然你还需要完成一定数量的任务来解锁新的集数。

5. 游戏的预约特典：X 神拳是非常好用的武器，实际上就是配了 X 神拳的动力服，一件仅售 2000 元，诚意推荐。

6. 优先取得技能书是让多人模式更加轻松的不二法门，可以单人开局获得。

7. **严重警告！**在游玩多人模式时，玩家千万不要急于提升自己的血值上限！这是因为多人模式有一个试炼要求玩家从高处坠落时损失一半以上的 HP 并存活。如果你的 HP 上限过高的话，你将无法完成这个试炼！最佳解锁地点是海盗船，从桅杆往池子里跳，就能损失 300 ~ 400 的 HP。

8. 这里介绍一个良性 BUG：在联机时如果玩家掉线的话，不会退出游戏，而是直接进入一个只有自己的房间，而游戏状态保持在掉线之前。换句话说，除了和你一起游戏的人突然没了之外，掉线后你的状态和掉线前没什么区别。利用这一点，可以实现速刷大法，详见下文。



挑战指南

多人游戏共有 57 项挑战，不仅关系到成就，而且关系到一些游戏要素，特别是黄金蓝图。在多人游戏中解锁的黄金蓝图可以在故事模式中使用，而且黄金蓝图在高难度下十分有用，所以尽早在多人游戏中完成对应的挑战是很有必要的。下面就对多人游戏部分的挑战进行说明。注意以下挑战要求均限定为在多人游戏中达成。

亮晶晶 Ⅰ Ⅱ Ⅲ

要求：制作 1/5/10 个黄金组合武器。

由于金块在多人游戏中可以直接购买，所以有黄金蓝图之后不是问题。

魔王风范 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：击败 1/10/25/50 位魔王。

魔王就是第 2 天完成主要任务后用末日之锣召唤出来的 BOSS。要击败 50 个魔王的话等于说至少要打 100 天，相当花时间。但利用速刷大法就简单了，方法如下：先两人合作打到第 1 集的末日之锣出现，然后双双来到末日之锣前，让玩家 A 原地待机，然后把玩家 B 踢出房间。这时玩家 B 就会进入单人战局，之后就可以召唤 BOSS 并将其击败。之后再加入玩家 A 的房间，这时又回到了未召唤 BOSS 的状态。捡起之前掉落的武器，然后再次让玩家 A 踢掉玩家 B，玩家 B 又回到未召唤 BOSS 的状态，这样再次召唤 BOSS 打死，之后再次加入玩家 A 的房间。如此反复，即可实现在短时间内反复击杀 BOSS 的行动。

完成 Ⅰ 可以获得救命喷雾蓝图，完成 Ⅲ 可以获得黄金电击斧蓝图，完成Ⅳ可以获得黄金冰剑蓝图。

史诗级宝物 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：击杀 1/10/25/50 位抢宝丧尸。

抢宝丧尸是一种背着袋子、行动敏捷的敌人，在初期对玩家的威胁很大。正常游戏时就会遇到不少，很容易达成目标。

完成Ⅳ可以获得黄金横扫棒蓝图。由于难度不大，建议玩家优先取得，在故事模式的最高难度中能起到积极作用。

团队合作 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：完成 1/25/100/250 项任务。

很坑爹的一项挑战，这里所说的任务仅限主要任务。由于每天最多只有 3 个主要任务，要完成这个挑战至少需要完成 84 天，相当考验人的耐性。如果你用速刷大法刷完了魔王数量，那么也不妨来刷刷任务。方法大致相同，只是踢人的时机改为即将完成某项主要任务前。

完成 Ⅲ 可以获得黄金兰博弓蓝图，完成Ⅳ可以获得黄金装饰枪蓝图。这两个蓝图非常强力，如果能够获得的话在最高难度可以横行无忌。

圣诞地狱

要求：在第 1 集中完成 3 项任务。
仅限主要任务。完成后解锁第 2 集。

痛苦广场

要求：在第 2 集中完成 8 项任务。
仅限主要任务。完成后解锁第 3 集。

栈道大屠杀

要求：在第 3 集中完成 12 项任务。
仅限主要任务。完成后解锁第 4 集。

亚马逊战士

要求：在第 4 集中完成 15 项任务。
仅限主要任务。完成后解锁黄金动力装甲服密码磁卡。

一日游 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：完成 1/10/25/50 天。
这个就不能用速刷大法了，只能慢慢来，注意过关时一定要成功回到避难所，否则不算完成一天。
完成Ⅳ可以获得黄金火箭筒蓝图，十分给力。

援助之手 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：救活其他玩家 1/10/25/50 次。
由于要救活其他玩家，所以最低也需要二人联机才可能完成。如果有机友的话就简单了，一人负责倒地，另一人反复救就可以了，一天之内就能刷好多次。
完成Ⅳ可以获得黄金激光剑蓝图。

医务兵 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：治疗盟友 1000/5000/10000/20000 血值。
必须多人联机才能完成，初期可以选择康纳，用他的救命喷雾对着其他受伤的玩家狂喷。有了急救弹之后更是可以实现范围持续回复，20000 血值毫无难度。
完成Ⅳ可以获得火箭绷带蓝图。

窃贼 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：从丧尸身上搜集 5000/20000/50000/100000 个废料。
废料也就是俗称的钱，在打死丧尸后就有可能出现黄澄澄的废料，累计收集 10 万即可收工。这个没有太好的办法，不过耗时比 50 个魔王、250 个任务要少得多。

贪食 Ⅰ Ⅱ Ⅲ

要求：在一天内吃 10/20/30 次食物。
十分简单的挑战，找个有大量食物的店就可以了。一些小吃店有可以反复拿的小吃盒，可以轻松达成这一条件。

计算卡路里

要求：在所有人未死亡或吃下食物的情况下存活 1 天。
没有难度，单人也可以完成。

和平主义者

要求：在所有人未击杀丧尸的情况下存活 1 天并完成 1 个任务。
推荐去第 1 集第 1 天完成，可以单人。

我被击倒了

要求：在每位玩家都被救活一次但无人死亡的情况下结束一天。
还是推荐要去第 1 集第 1 天完成，由于需要救活，所以至少需要双打。无人死亡的意思是没有人死透。

丧尸杀手MVP Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：在一天内杀死最多丧尸并获得丧尸杀手 MVP 头衔 1/5/10/15 次。
这个 MVP 只有在至少两人联机时才会颁发，所以单人无法完成。本身难度倒是很低。如果是野队的话推荐带上放电三脚架这样的大杀器，MVP 很稳。
完成Ⅳ可以获得黄金离子炮蓝图，这是非常强力的远程武器。

第一滴血 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：获得 1/5/10/15 个第一滴血奖励。
第一滴血奖励就是俗称的首杀，每天都有一次机会，但同样只限定于多人时，单人无法完成。总的来说不难。
完成Ⅱ可以获得黄金漂浮灯笼蓝图，完成Ⅳ可以获得黄金硫酸战锤蓝图。

千钧一发

要求：在血值低于 50 的情况下抵达避难所。
最简单的做法是在有漏硫酸战锤的任务中保留一把，之后清光避难所附近的敌人，拿着它等 HP 降到 50 以下再果断进去。



安全着地

要求：坠落后受伤而且血值掉了一半以上，但没有死。

这就是那个可能出现 BUG 的挑战。如果玩家一开始就点满 HP 最大值的话，那么确实有可能出现无论如何都无法完成的情况。建议是最大 HP 在 600 以下时，满血从海盗船最高的桅杆上往干涸的游泳池里跳，肯定能成功。

散播爱心

要求：在一天内治疗 3 位不同的玩家。

限定 4 人联机的挑战，难度倒是不大，拿着救命喷雾跟着其他玩家走即可。

完成本挑战可以获得急救弹蓝图。

团队训练

要求：与队友合作于 1 天内击杀 500 只丧尸。

很简单的挑战，不过也至少需要一位战友才能完成。

完成本挑战可以获得黄金旋转杀手蓝图，十分给力。

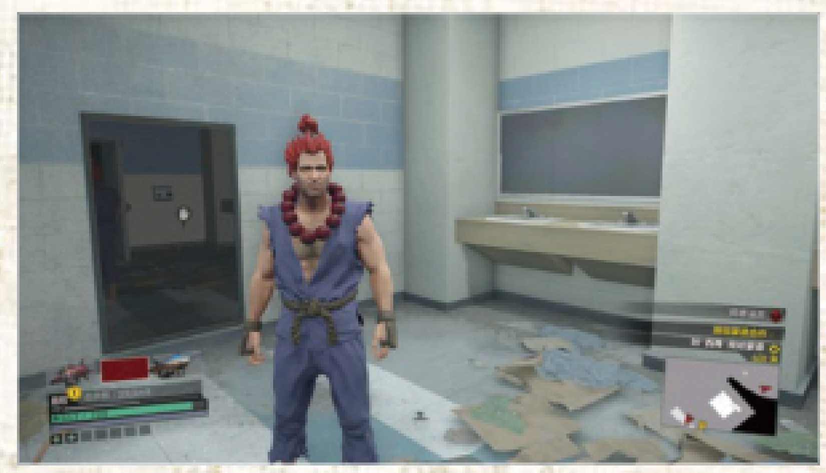
神速魔鬼 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

要求：成为最先抵达避难所的玩家 1/10/25/50 次。

单人无法完成，至少需要两人联机。完成本挑战最少也需要呆够 50 天。由于这个要求在一天之内只能满足一个玩家，所以两人联机的话至少需要 100 天，3 人需要 150 天，4 人需要 200 天，相当麻烦。

完成Ⅳ可以获得黄金火焰剑蓝图。

全成就攻略



综述

成就总数	1150点/52个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	80小时左右
在线成就	220点/13个
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
成就BUG	有（已修复）
特殊需求	无

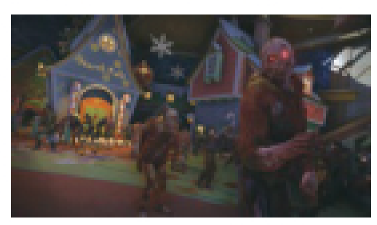
成就攻略

本作全成就十分耗时，其中最麻烦的一步当属完成所有的试炼，包括故事模式和多人模式。而多人模式的不少试炼都要求至少两人合作，有少数几个甚至要求 4 人合作。另外故事模式中的部分小项也十分折磨人。总的来说 80 小时游戏时间是必要的。

故事模式和多人模式有部分是相通的，因此完成顺序不拘。个人建议是优先以最低难度通关，并完成一定程度的收集工作，之后再和朋友开始在线部分。等玩家拥有足够的强度了，再去挑战最高难度。如果想以最短的时间达成全成就，甚至可以在除最高难度通关外的全部成就都达成后再来挑战最高难度，因为开始新游戏会覆盖故事模式的进度，如果还要在最低难度补其他成就的话需要再开一周目游戏，当然这个过程也不怎么耗时就是了。

本作惟一会错过的成就就是全试炼，事实上只有一个试炼是会错过的，那就是多人游戏中的安全着地，在前面有介绍。该试炼要求多人游戏中玩家坠落后受伤而且血值掉了一半以上，但没有死。如果玩家一开始就点满 HP 最大值的话，那么确实有可能出现无论如何都无法完成的情况。这个时候就只能完全删档重来，所以请务必小心。除此之外的其他环节都不存在会错过的情况，不用担心。至于那个已修复的 BUG，指的是新闻报道分数 100 分的成就，经过 1 月 31 日的更新之后这个 BUG 已经不存在了。

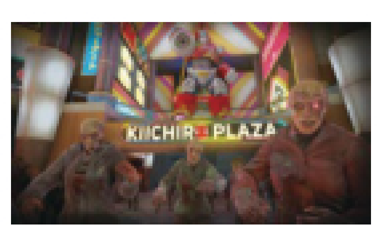
活过圣诞节地狱 5点



解锁条件 已在多人模式中活过第 1 集

获得方法 只要玩家能够连续两天都成功赶到最后出现的避难所，就算活过这一集。不完成任何任务都可以，只要自己不死就行。下面 3 个成就的原理都是一样的。

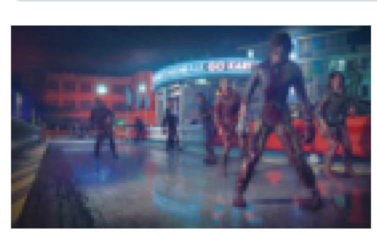
活过广场疫情 10点



解锁条件 已在多人模式中活过第 2 集

获得方法 在第 1 集中完成 3 项任务（仅限主要任务），完成后解锁第 2 集。

活过栈道 15点

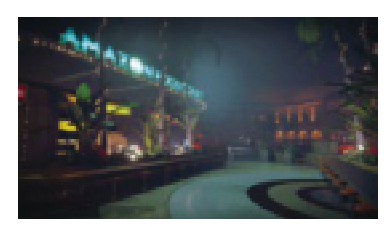


解锁条件 已在多人模式中活过第 3 集

获得方法 在第 2 集中完成 8 项任务（仅限主要任务），完成后解锁第 3 集。



活过美食广场 20点



解锁条件 已在多人模式中活过第 4 集

获得方法 第 3 集中完成 12 项任务（仅限主要任务），完成后解锁第 4 集。

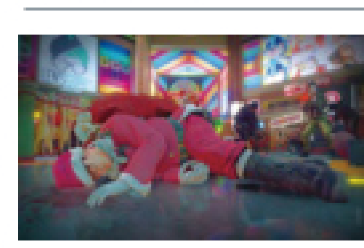
制造专家 20点



解锁条件 已取得所有多人游戏组合武器图纸

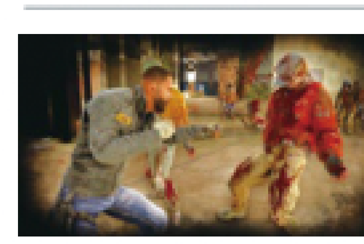
获得方法 在完成多人游戏的全试炼过程中就会自动解除。

魔王风范 10点



解锁条件 已在多人游戏模式中击杀一位魔王

无拳套拳击 10点



解锁条件 已在多人模式中不使用武器下完成一整集

获得方法 选择第 1 集，找个没丧尸的地方发呆，等时间到赶去避难所，这样撑过两天就可以了。有人帮忙的话就更简单了。

饥饿试炼 10点

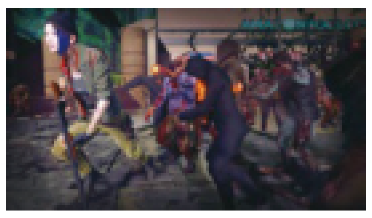


解锁条件

已在多人模式中不吃食物下完成一整集

获得方法 选择第 1 集，找个没丧尸的地方发呆，等时间到赶去避难所，撑过两天就可以了。有人帮忙的话就更简单了。

忙碌的日子 10点



解锁条件

已在多人游戏模式中的一天内完成 3 项任务

家族合照 10点

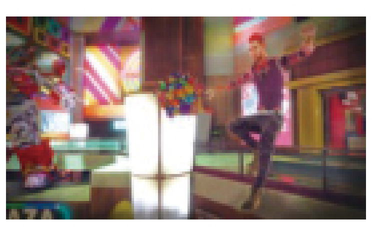


解锁条件

已在多人游戏模式中拍到一张 3 名玩家同时入镜的相片

获得方法 限定 4 人联机的成就。不过野队也能轻松解除，只要在第 2 天最后的避难所出现后，故意落在最后面，这样另外 3 名玩家会在避难所等你，这时拍照就可以搞定了。

准备上阵 10点



解锁条件

已解锁 10 种多人游戏模式专用技能

获得方法 在完成多人游戏的全试炼过程中就会自动解除。

集点迷 50点

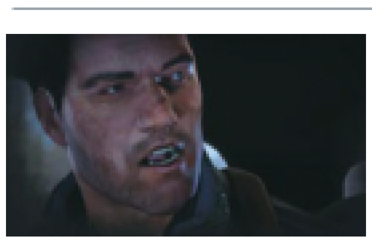


解锁条件

已在多人游戏模式累积 100 万点

获得方法 由于存在 50 次率先赶到避难所的试炼，玩家最低也要完成 100 天游戏，所以 100 万绝对不是问题。当然如果和你对刷的朋友不想解这个试炼的话，你的用时可以缩短到 50 天。

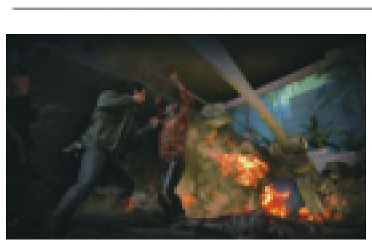
迷你高尔夫时间 10点



解锁条件

完成案件 0 的剧情

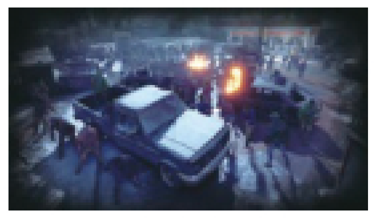
破门大抢购 15点



解锁条件

完成案件 1 的剧情

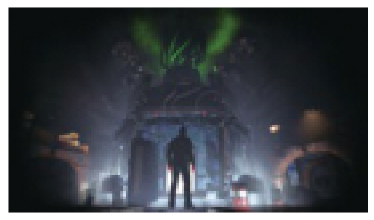
大街上的侵略 20点



解锁条件

完成案件 2 的剧情

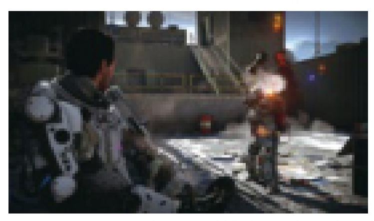
越来越科学 30点



解锁条件

完成案件 3 的剧情

谁来晚餐 35点



解锁条件

完成案件 4 的剧情

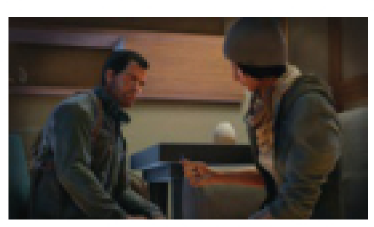
年度风云人物 40点



解锁条件

完成案件 5 的剧情

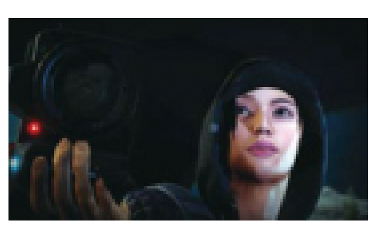
专注于目标 50点



解锁条件

完成案件 6 的剧情

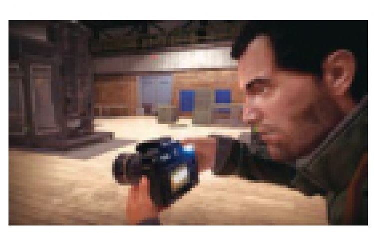
菜鸟记者 5点



解锁条件

已解开一个疑案

资深记者 20点

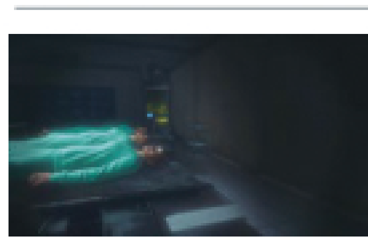


解锁条件

已解开所有的疑案

获得方法 全收集相关。

基本推理！ 10点



解锁条件

完成第一场调查

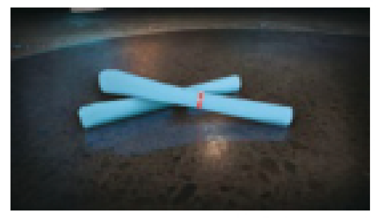
工匠 5点



解锁条件

已在剧情模式中搜集 5 张图纸

发明家 10点



解锁条件

已在剧情模式中搜集 30 张图纸

创造者 20点



解锁条件

已在剧情模式中搜集所有图纸

获得方法 全收集相关。

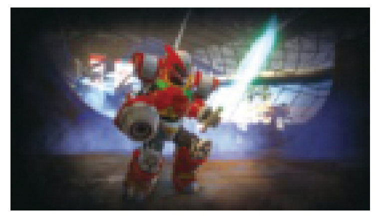
驾车杀人 20点



解锁条件

已制作 8 种不同的组合车辆

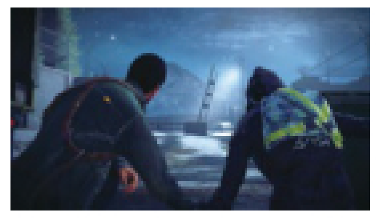
末日不来了 20点



解锁条件

制作 5 种不同的动力装甲服强化配备

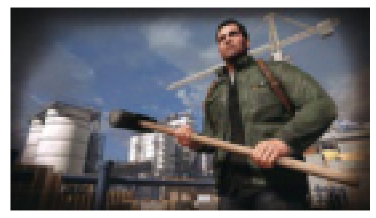
全新境界 5点



解锁条件

已花费你的第一点技能点数

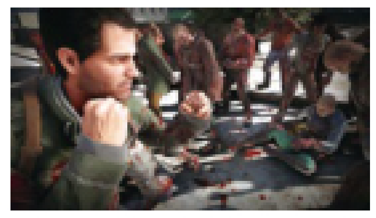
打造新自我 10点



解锁条件

总共已花费 25 点技能点数

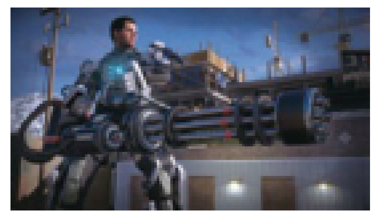
老练的斗士 20点



解锁条件

已于格斗技能花费 20 点技能点数

老练的射手 20点



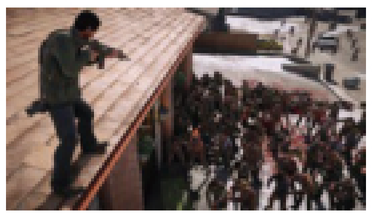
解锁条件

已于射击技能花费 20 点技能点数



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

老练的生存专家 20点



解锁条件

已于生存技能花费 20 点技能点数

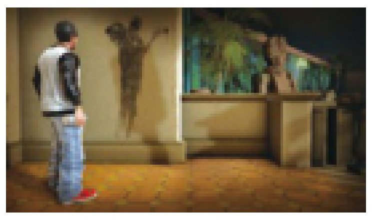
老练的运动员 20点



解锁条件

已于耐力技能花费 20 点技能点数

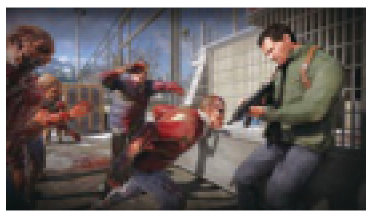
开始工作 10点



解锁条件

已完成 50 项试炼

辛勤工作 40点



解锁条件

完成所有试炼

获得方法 本作最大难关，需要完成全部 195 个挑战，详情请参见前文。

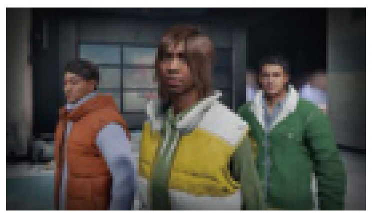
剧情完美主义者 40点



解锁条件

完成所有剧情模式试炼

奥蒂斯以你为荣 20点



解锁条件

已将购物中心紧急避难所提升至最高等级

狩猎场 30点



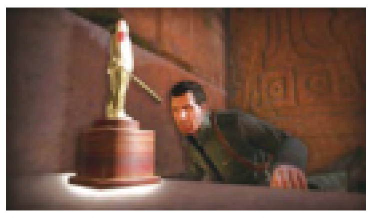
解锁条件

已发现每个重要地点

获得方法 全部 163 个重要地点详见本文所附的地图。在地图上如果玩家发现有某个可进入的空白区域还没有打上标记，就可以过去调查一下。部分玩家可能会遇到 BUG，具体为进入原本应该会打上标记的空白区域后，死活不会跳出标记提示。如果不幸中招，可尝试驾驶不同的载具冲进来，还是有希望成功的——不要问我为什么能发现这条秘技。



偶像崇拜 30点



解锁条件

已找到弗兰克・韦斯特雕像。这次是不是变少了啊？

获得方法 这次要找的雕像只有 1 个，位置在北峰的尼可尔斯油墨店楼上，找到之后即可解除这个成就。

权威记者 50点



解锁条件

新闻报道分数已达到 100%

时尚玩家 20点

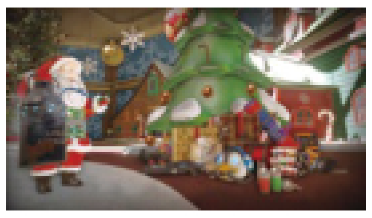


解锁条件

已试穿 100 种不同的服饰物品

获得方法 玩家在探索时遇到可穿戴的服饰就不要错过，另外也可以直接向小贩购买服装。

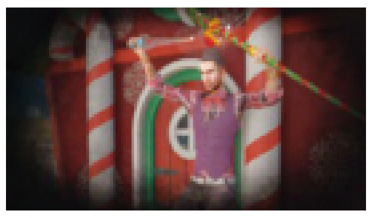
生死交关续集 20点



解锁条件

已制作 50 种组合武器

生死交关疯狂版 50点



解锁条件

已制作 58 种不同的组合武器

获得方法 在故事模式中一共有 47 种组合武器，其中圣诞老人陷阱和组装手榴弹各有 3 种变化，因此是 51 种。在多人游戏中可以制造 3 种全新的援助组合武器，这就是 54 种。最后任意组合 4 种黄金组合武器即可。注意！之前的 54 种必须全部组合过，不能用黄金组合武器代替。

毁灭丧尸 10点



解锁条件

已击杀 5000 只丧尸

丧尸灭绝者 4：英雄再临 20点



解锁条件

击杀 53598 只丧尸

击杀 100,004 只丧尸 2 30点



解锁条件

已击杀 200008 只丧尸

获得方法 推荐使用投尸车大法，详情请见前文。

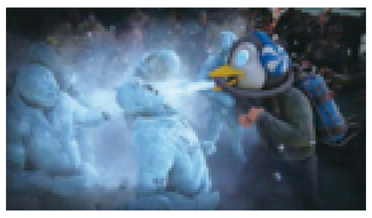
太棒了！ 10点



解锁条件

已拍到一张 S 级相片

连连连连击！ 10点



解锁条件

已连击超过 200 次之后发动一次技巧招式

大手笔顾客 20点



解锁条件

已花费 100000 个废料

别再打自己了 5点

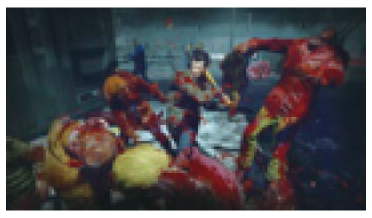


解锁条件

已用尸块击杀一只丧尸

获得方法 尸块的攻击力很低，不过没有关系。只要先将丧尸冻住，再用尸块即可完成一击必杀。

疯狂砍杀 50点



解锁条件

以困难难度完成游戏

丧尸的悔恨 100点



解锁条件

以致命黑色星期五难度完成游戏

获得方法 详见前文。完成此难度可以解锁其他难度成就。

XOne

战争机器 4		Microsoft	
Gears of War 4		动作射击	中文版
2016 年 9 月 27 日	本地 1 ~ 2 人、在线 2 ~ 10 人	对应年龄：18 岁以上	
售价为 416 港币			

“《战争机器》系列”堪称越肩视角射击游戏的巅峰，不过自第 3 作完结后，正统续作就一直没了下文。在 Epic 放弃系列版权后，系列还一度传出版权转让的传闻。幸好在更换了新的制作组后，第 4 作终于与大家见面了。本攻略将包含系统解析、疯狂难度攻略以及持久战研究，当然还有必不可少的全成就指南，相信对于已入坑和将入坑的朋友来说都是极好的。



文 乙太&华尔兹 编 纱迦 美编 anubis

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	侧移/移动
右摇杆	旋转/观察
方向键	切换武器
LS	蹲俯在掩体后方/（瞄准时）标记目标
RS	缩放视野
LT	瞄准
RT	射击
LB	任务显示设备/目标
RB	装填弹药/主动装填弹药
X	使用/救活/肉盾/抓起/（长按）捡起
Y	提示/终结一击（长按）处决
A	找掩体/闪躲/跨越/（长按）跃进
B	近战攻击/黏置手榴弹/跳跃攻击/反击/（长按）链锯或刺刀
VIEW	（长按）查看排行榜
MENU	暂停

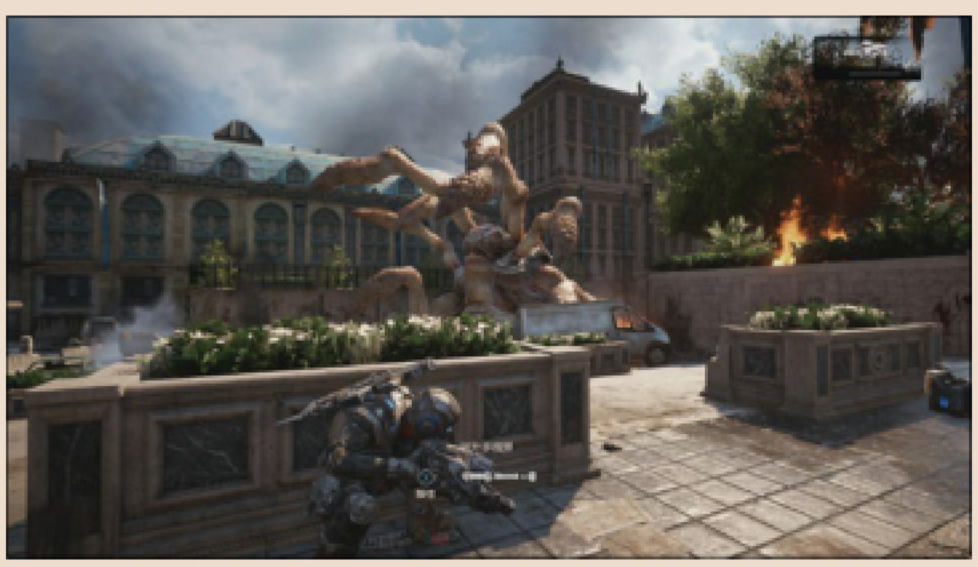
掩体系统

本作的掩体系统与之前差别不大，在掩体附近按A键，或者在冲刺状态中接近掩体，都可以让角色进入掩体之中，此时再次按下A键可以退出掩体。而在掩体状态时，玩家不仅可以进行瞄准射击，在不按瞄准键时也可以直接进行盲射。此外，在掩体状态下按LS键，可以完成蹲姿与站姿的切换。处于掩体边缘时，朝掩体外的方向推动左摇杆并且按住A键，即可朝摇杆对应方向的掩体快速移动，没有掩体时也可以进行快速的俯身冲刺。而如果朝着掩体面的方向推动左摇杆并且按A键的话，即可横跨掩体。本作新增了踢人的动作，玩家在横跨掩体时若掩体的另一面有敌人的话，则可以使用踢击将敌人打入硬直状态。相对的，敌人横跨硬体时如果玩家在其正前方，就会被敌人踢成硬直状态，但看准时机按B键（画面中会出现按键提示）可以拆解敌人的踢击。

当敌人和玩家隔着低矮的掩体对蹲时，左摇杆推前+X键可以将敌人抓过来，被抓过来的敌人会陷入极长的硬直中，并可以长按Y键直接处决。但抓人这个动作的破绽很大，而且容易落空。

冲刺与翻滚

在走动时按住A键即可进入冲刺状态，此时不推摇杆角色也会保持冲刺，不过会在一段路程之后解除，而玩家可以通过摇杆对角色的方向进行调整。在冲刺状态中时，角色可以快速进入到掩体之中，相比手动进入掩体要方便不少。当玩家在掩体之中时，也可以快速进入冲刺状态，以转移到其他的掩体之中。



在没有处于冲刺状态时，摇杆任意方向+A键可以进行翻滚，角色翻滚的方向即左摇杆所推的方向。在游戏中，翻滚将是掩体之外主要用于回避敌人攻击的手段。尤其是当敌人使用远程的定点射击时，看准时机使用翻滚将有效回避敌人的攻击。此外，翻滚也能用来躲开敌人的近战攻击，但由于翻滚结束后会让角色出现硬直，因此无法用于躲避敌人的持续射击。

武器

本作继承了之前作品中的诸多武器，诸如骑兵突击步枪、纳许散弹枪、狙击枪、波塔克制式手枪等经典的常规武器，都将是玩家在游戏中的主力攻击手段。常规武器每把都具备不同的射程与威力，获得起来也比较方便，并且能直接从补给箱处获得补给。而除了常规武器外，榴弹发射器、机械弓、钻头枪等武器虽然也属于能够携带的轻武器，但由于性能强大，因此无法获得常规补给，在使用时要慎重。此外，本作还新增了诸多COG所属的机器人所使用的武器，如绝杀散弹枪等，这些武器都具备不错的性能，玩家可以根据需要进行使用。威力巨大的重武器往往是用于对付大型敌人的绝佳手段，本作中的电锯枪、三管枪、慕丘机枪等武器，都是流程中需要时常用到的重武器，玩家在遇见后千万不要错过了。



装填

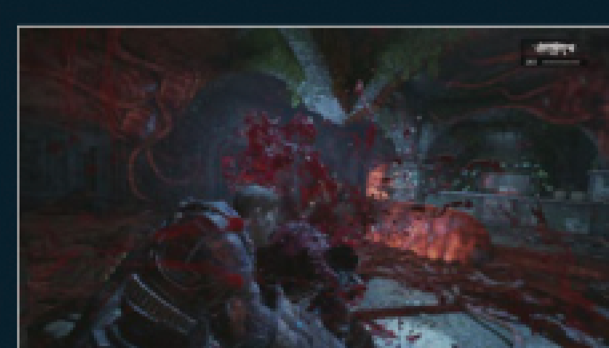
本作的装填系统也没有发生太大变化，当玩家打光一排子弹，或主动按下RB键，武器便会进入准备装填状态。右上角武器图标的下方便会出现一个装填区域，此时游标会开始在装填区域移动，玩家若再次按下RB键，即可让游标停止。装填区域由黑色区域、浅白色区域以及深白色区域三个部分组成，而让游标在深白色区域停止，才算完成了真正的完美主动装填。

当游标在深白区域停止时，武器的装填速度不仅会加快，还会有机会补充威力得到加强的弹药，而这一部分弹药在弹药槽上将以闪烁的状态表示。若游标在浅白色的区域完成装填，则仅仅可以加快弹药的装填速度，并不会加强威力。需要注意的是，如果玩家让游标在黑色区域停止的话，则会导致装填的速度大幅下降，甚至比游标不停止直接走完后的装填速度还要慢。

近战

本作中依然存在多种不同的近战攻击，普通的枪械按B键为用枪砸敌人，其伤害会根据武器的不同而发生变化。而如果是装备了链锯或刺刀的枪，在按住B键后便能发动特殊的链锯攻击或刺刀冲刺攻击。

普通的近战攻击自然不用多说，值得注意的是链锯攻击与刺刀攻击。由于要按住B键发动，因此这两种攻击都会有明显的准备时间，而如果在命中敌人前遭受攻击的话，则会让角色进入硬直状态。不过如果玩家的攻击能够直接命中敌人，那便可以直接将敌人秒杀。值得一提的是，游戏中会遇到使用链锯攻击和刺刀攻击的敌人，此时如果玩家也发动了相应的攻击的话，便有机会进入拼链锯或拼刺刀的状态，在连按B键的较量中获胜的话即可将敌人秒杀，反之则会被敌人秒杀。



终结一击

终结一击可以用近战终结攻击秒杀敌人，但发动条件较为苛刻。除了流程中的特殊敌人只能用特殊的终结技解决外，想要对普通敌人发动终结技必须满足特定的条件。第一种是将敌人打至残血倒地的状态，此时靠近后长按Y键即可发动终结技，注意濒死的敌人有可能被同伴就起来，因此想要发动终结技一定要尽快；第二种是用跨越掩体时的跳跃攻击将敌人打入硬直状态，此时迅速靠近敌人便会出现长按Y键的提示，顺利发动即可将敌人秒杀；第三种就是直接把掩体后的敌人拉出来，之后靠近长按Y键也可以发动终结技。

疯狂难度单人全攻略

有不少玩家表示本作的疯狂难度非常难，其实4代相比《审判》还是要简单一些的。如果单纯为成就的话，可以用一名玩家选疯狂、另一名玩家选简单的方法过，不过过程中仍会遇到一些难点。考虑到有些玩家并不容易找到机友联机，并且游戏的联机质量有点问题，而本地双手柄又影响游戏体验，所以笔者写了本作的单人疯狂难度攻略。大家尝试过后就会发现，其实单挑疯狂是非常有意思的。

疯狂难度注意事项

1. 疯狂难度下探头过多很容易死，在敌人火力密集的时候请珍惜每一次瞄准的机会，有时多利用盲射也是不错的战术。

2. 大部分时间里建议玩家尽量缩在后面，出现新敌人就先退后找掩体。因为敌人越近，玩家就越不好办。遇到濒死冲来的敌人，第一反应也是优先跑开，往身后跑让队友拖住敌人，不然前功尽弃太可惜。

3. 疯狂难度下被初生兽挠两下就死，推荐用边退边用手枪打的方法来对付它们，普通武器的近战攻击也可以将它们秒掉。

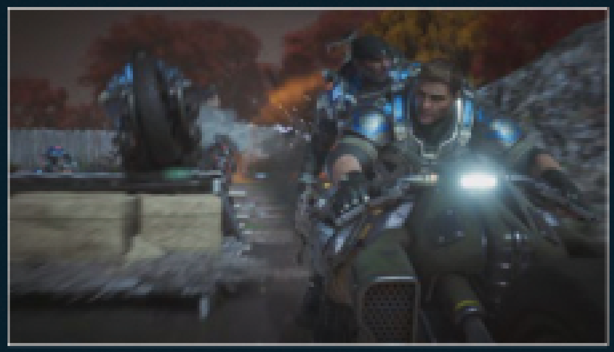
4. 不要小看史纳制式手枪，这把枪有爆头属性，点头攻击力很高，射速根据玩家点的速度来决定。按下右摇杆还有微瞄准效果，用来打敌人头很厉害。敌人躲在掩体后面，手枪的精准射击也比较容易找到点，在比较追求稳妥的疯狂难度下更容易打开局面。后期的左轮手枪同样有爆头的效果，可以点死躲在掩体后面的敌人，由于近距离攻击力高，对冲过来的敌人也有不错的防御效果，不过射速有限，在完美上弹后可以大大加快连发速度。

5. 一定要有耐心，有时候宁愿在远处的掩体后面一点点地把敌人点死，也不要冒险冲到前面去正面刚，子弹没了还可以跟队友换。

6. 虽然游戏只允许玩家携带2把主武器，不过队友就是你的武器库，你可以把想用但是暂时不用的武器用交换武器的方法先让队友给你拿着，等用的时候再跟他们换。有趣的是你把手里子弹空着的武器给队友后，他会自己补充子弹，但你再要回来就又是空的了。

7. 队友的作用就是尽量不给玩家拖后腿，他们的血量会比玩家多数倍，但还是会倒地，倒地后多半其他队友会帮忙救起，如果队友被处决或者长时间不救也会直接GAME OVER。不过这种情况还是比较少的，除非两名队友倒地，其他情况基本不用管。队友可以当做炮灰来用，但他们攻击力几乎可以忽略不计，战场上大部分敌人还是需要玩家来杀。

8. 疯狂难度下可以利用机械弓的近战杀初生兽，一下一个非常有用，不过前提是一定要有子弹，不然攻击力大减。



第1幕

序章 纪念活动

如果是初次尝试疯狂难度，开场就会感到压力。先将上面两名敌兵点死后再对付下面的，注意这里玩家暴露过多的话会被前方的敌人给秒掉。下面的场景即使提示可以右侧过去偷袭，也仍然可能被敌人发现后秒掉。建议先别到掩体那儿，躲在左边射爆油桶，再过去消灭残党。

炸完塔后，在敌人碉堡炮台那里不要担心，红血了就躲在后面等，等就能过。扔完手雷后记得拿满，这是个不错的补充点。

开门后对装备进行一些补充，下面的战斗可以用手雷，在疯狂难度下快速进入右边的门可以拿到隐藏的冰冻枪，效果不错。这里战场上的敌人用红桶可以快速干掉。之后的攻炮台其实很简单，只要尽量缩在后面，多利用油桶清杂兵。炮台可以等其扭到另一边攻击队友的时候灭掉。千万不要正面刚，否则很块就会被秒。

接下来用炮台防守是个小难点，其实玩家只要注意合理利用炮台的防御范围即可，炮台只能防住正面攻击的敌人，所以敌人从两侧包抄的话玩家很容易被干掉。建议先利用炮台打油桶的方法将左边的敌人集中消灭，如果发现被敌人打，就马上按X键从炮台下来先躲在掩体后面，清空一侧的敌人后再上炮台继续对付右边的，记得连续按RB键冷却炮台。

控制女兵的时候，敌人会主动冲过来，这种情况不要慌，躲在左边的大场地那边打就行。潜地兽出来以后贸然去拿黎明之锤会死得很惨，推荐先扔雷，接着利用潜地兽右边大范围喷泉场地的几个掩体一点一点地向黎明之锤靠近。拿到后躲在这里最远处的掩体后面，这是因为潜地兽第一次被击退后，会有很多蜂拥族初生兽出来干扰玩家使用黎明之锤。躲在最远处掩体后面的话队友多半会帮玩家干掉恼人的初生兽。

接下来用黎明之锤防守的地方在疯狂难度下是很容易死的环节，榴弹兵过来的话玩家只有被秒的份儿，使用黎明之锤就意味着要多探头，这也很容易成为敌人靶子。这里建议躲在左边的掩体后面，容易看清场上的形式，优先用黎明之锤干掉第一批敌人，等榴弹兵他们出来提前先干掉正面的，再按照右、左的顺序干掉剩下的两路。危机时可以先躲在最左侧，然后对着即将过来的敌人用黎明之锤，左边掩体后面正好还有个榴弹，可以帮着清清附近的杂兵。最后的油墨兽出来比较恶心，它们的导弹都是一击致命的，建议左右移动着使用黎明之锤，在油墨兽确实被队友火力吸引的情况下再进攻。

序章最后的防守环节，在不被蜂拥族攻陷的地方打打油桶意思一下就行，敌人冲上来的点多用手雷。在最后一个点时千万别用炮台送死，躲在掩体后面等一段时间就过了。



第一章 突袭

第一章开始建议先和队友交换武器，换一把刺刀和雷暴，以便在远程的时候用。对付机器人用电雷很管用，在每次机械敌人出现的时候等它们还没散开时扔一发，效果很不错。

第二章 一进一出

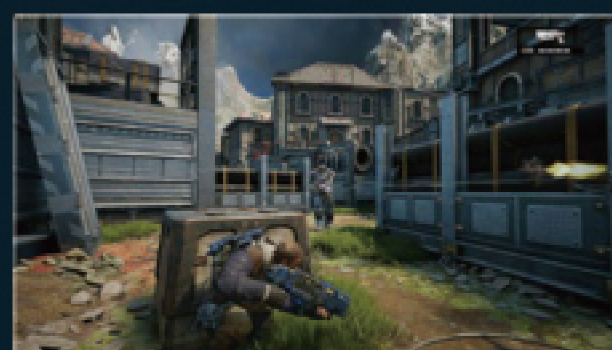
圆形升降梯掩护设备箱那里看似很难，尤其后面会有两边敌人同时出现的情况出现，但其实只要熟悉了它们出现的位置，提前将电雷扔到那里，再配合突击枪就可以秒杀，速度块的话电雷效果还没退，下一波敌人就出现了。电雷没了就去箱子里拿。

第三章 新朋友

一开始的大型机器人皮厚血多，不过由于使用的武器偏近战，只要拉开距离就没有威胁。这里有箱子可以用，手雷补给可以很好帮助玩家完成战斗。

广场上大批敌人那里可以躲在里面的屋子里打拉锯战，大部分敌人会被右边的队友顶住。这里战斗环节比较多，切勿探头过多，以免前功尽弃。

最后场地中敌方的狙击枪手特别恶心，其实只要躲在左后方的角落就能保证安全，最后剩下几个狙击手的时候千万别和它们对射，跑过去将它们引下来用手雷解决，不然稍一失手，被一枪爆头还得重来。

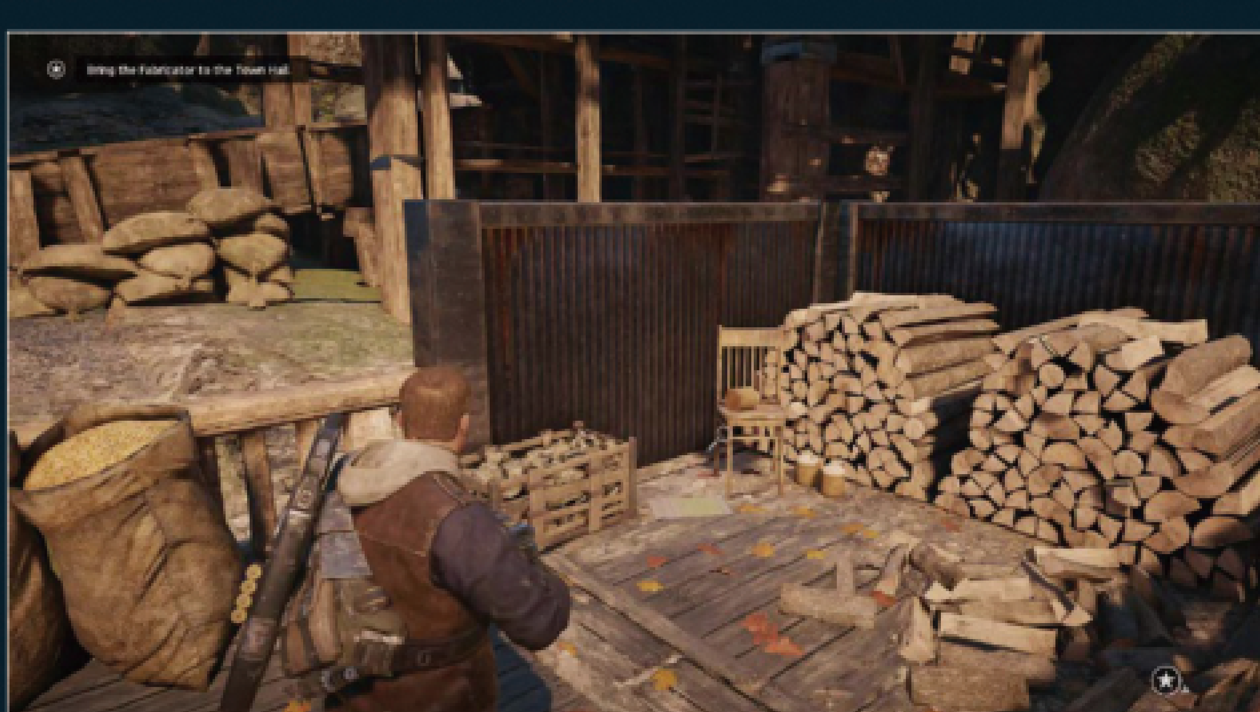


第四章 意外阻碍

最后章节的持久战部分应该是第 1 幕的一个难点，不过只要部署合理，并不会太吃力。首先在左右各放一个障碍台，在其中一边放一个自动炮台，注意炮台的位置要在拐角的地方，并且不要离障碍物太近，这样既可以避免被远处的敌人攻击到，又能攻击被障碍拖慢的敌人。玩家主要防守没有炮台的另外一边。这里左边角落有无限子弹补给。开场不要站在中间地带，因为很容易成为靶子，躲在其中一侧角落里攻击敌人才是王道。队友在这一战还是很给力的，开局的敌人几乎不用玩家出马。

第二回合时玩家可以布置第二个自动炮台了，在其中一侧还能另外再放一个障碍，这样这边基本可以放心了。第二轮开场时尽量在电击追踪球接近前将它们干掉，免得影响障碍的耐久。这里比较麻烦的是最后守卫者出现的时候，不过多用标记和掩体还是很容易对付的，推荐使用刺刀突击步枪的完美上弹来打。两个守卫者同时出现的情况下优先消灭一个，可以趁其攻击队友的时候打背面。

第三轮防守开始时，如果之前玩家的障碍和炮台没有被破坏就容易多了。不过这次中间的部分被敌人打开了，玩家需要先在中间的口那里放一个栅栏，之后在栅栏的左边放一个自动炮台，不要靠得太近。这样可以利用掩体挡住炮台，敌人一进入栅栏就会被机枪扫射。在开始前先下场地搜刮一番，该插雷的地方记得插雷。其中守卫者身上的炮记得留着，等下有用。第三波防守最后会出现数个狙击手，千万别出去刚，躲在最里面的防守位置，队友会帮你解决它们，玩家要对付的则是最后一架守卫者。如果之前玩家从守卫者身上拆下的火箭炮就更简单了，只有一架守卫者还是不难的。第三场主要看玩家前面部署的质量，如果大部分都没有被破坏，这里还是很容易的。



第2幕

第一章 浪子回头

开场狙击枪很多，疯狂难度下这里最麻烦的就是神射手敌人，一发就死，还特别准，玩家需要耐心等狙击枪换弹的间隙来攻击，很考验耐心。建议先跟队友交换远程武器，如果能从马库斯手里换到那把链锯枪会简单不少。慢慢逼近这些狙击兵，从右路走可以干掉上面的敌人，在右边有连发狙和刺刀步枪能用。这里一路打完楼上才有存盘点，上去之后也要小心，不要被一击爆头。



第二章 整装待发

在马库斯的武器库里推荐拿一把链锯一把刺刀，再带两个雷，一开始这里的敌人全部用手雷招呼，反正可以回去再拿。飞机 BOSS 出来后，躲在一开始的地方肯定会被秒杀，推荐躲在右边，这里不会被破坏完。看到红外线瞄准就躲一下，扫射完用完美上弹的刺刀突击枪来打，用不了多久就能打退。

补充的敌人继续用手雷消灭，不一会儿飞机就回来了。推荐玩家直接躲在屋子里往外打，又能补子弹还安全，看到它发射导弹就赶紧往里躲，队友会告诉你的。它飞到另外一边也同样躲在屋子里打，方法和上面一样，很快就能送它归西。

下面的战场来到出现守护者那里，建议躲在左边的角落处，这里最里面不会出人，躲在这里等敌人进来一个一个消灭，守护者一般会躲在远处，留在最后消灭没什么威胁。

西红柿种植区域的敌人会持续逼近，用霰弹枪在它们靠近时将其消灭，最后的大型机器人出来后就往最远处躲，以免被爆炸波及。这里如果没手雷了可以完成彩蛋拿西红柿手雷，具体方法为打掉场内所有西红柿，之后就能拿到了。

葡萄园那里的战斗很恶心，建议先去拿那把狙击枪，地上的子弹先别捡，等子弹快没了再拿。躲在最远处把开始山上那两个狙击干掉。之后守卫者出现的时候途中会出几个杂兵，其中包括狙击手，子弹留着全用来打狙击手就行了。躲在左边 L 形掩体后面守护者的导弹是打不到玩家的，但是有可能会出现逼近的敌人，这里要小心。注意狙击枪一定要留着对付敌人的神枪手，不然会很麻烦。这里守卫者的炮可以拆下来后面用。

第三章 备用方案

留着葡萄庄园的守卫者炮，前面的追踪球先躲开，等其他敌人出来就掏出火箭发射器打，还有个大型敌人给你送火箭发射器来。

下面的飞机 BOSS 战开始后用完所有火箭，之后躲在左边的桥后面，这里相对安定，飞机只会打正面的玩家。飞机 BOSS 打法和之前没什么两样，第一阶段打完后它会增加导弹发射这招。威胁要比扫射大，不过只要看准时间翻滚到桥左边的安全地即可。花点儿耐心就能比较简单地打掉这个 BOSS。

分歧路线那里建议走左边道路，这里开场的机枪兵可以等一段时间让它走到前面，攻击远处的栅栏，

这样管子滚下来可以直接灭掉这些杂兵加这个机枪兵。记得后面还有狙击兵等着，直接锯掉。到掩体处帮队友开门，同时这里也有个栅栏可以滚铁管下去。

队友开门后仔细看远处，仍然还有栅栏里的油桶可以利用。最后还会面对一只守卫者，建议看到后马上往后跑，躲在安全的地方慢慢射死，以免前功尽弃。

前面的风焰在疯狂难度下能秒杀玩家，躲在掩体后面等风焰一轮一轮过去后再行动吧。



第四章 大逃亡

最后的摩托部分非常恶心，即使是用一简单一疯狂的打法也比较麻烦，这里说一下重点。前面部分基本全部靠躲，背版后问题不大，难点主要在最后打飞机那里。打掉两个引擎后，三个机枪优先打右边那个，这样右路就不会受到威胁。左边的打完换到右边就要注意了，一定要第一时间消灭中间的机枪。这样躲在中间就可以保证安全，再打掉左边的机枪台。最后的部分BOSS会开舱门，把枪口稍微往上抬，舱里的东西可以提前被打掉，以免对玩家造成伤害。之后飞机会刮出障碍物，玩家如果碰到几次很容易就死了，关键这里游戏的受伤提示会很挡镜头，所以一定要小心，尽量不要走中间位置。最后还是用上面的方法打掉机舱里的炸弹，主动攻击争取两轮打掉飞机。

第3幕

第一章 午夜将近

本章都是剧情，没有难度。

第二章 恐怖梦魇

第二章开始会有初生兽敌人，在之前建议备好散弹枪。多只同时出现的时候威胁还是很大的，建议边退边用散弹枪。手枪加近战的打法对它们也比较有效。

第一次遇到蜂拥族的时候，一定要尽量躲在后面，因为蜂拥族火力猛，在快死的时候还会冲向玩家，一不小心就会失手，如果敌人试图接近就赶快往后跑。中途会有蜂拥族洞穴出来，提前扔雷可以快速消灭大部分敌人，后面遇到类似的情况时也可以如法炮制。在对付普通蜂拥族的时候推荐使用手枪，点头攻击力更强，比用骑兵枪突突突效率高不少。

墓地的战斗可以上来先丢一个手雷把洞穴打掉，里面能拿到手雷和榴弹发射器。之后利用掩护走到狙击手面前直接锯掉。之后用狙击枪蹲在上面狙人，如果敌人冲过来就用榴弹解决掉。

在后面会初次对战猛扑兽，它会在多个掩体上移动，疯狂难度下普通尾巴攻击两下就死，近处直接秒杀，如果被扑倒后即便按B键再快也会被秒杀。这里建议还是多躲避稳扎稳打，躲在远处掩体后面慢慢射死它们，这里如果手雷充足，有个最简单的办法，在最矮的掩体后面等猛扑兽自己过来，一过来就马上插一个手雷在它们身上。这样可以秒杀猛扑兽，后面两只同时出现的情况也这么打，可以用最快的速度打完。

在餐厅的战斗一开始可以居高临下打，只要小心冲上来的敌人。中间会有三只猛扑兽出现，在这里场地右边尽头处可以找到手雷，等猛扑兽落在桌子上就上去插雷解决。剩下的可以躲在门口的掩体处慢慢射死，它们是不会跑过来的。打完之后还会有杂兵出现，要小心。

第三章 家门口

博物馆门口的炮塔用左边的狙可以先打掉。

博物馆的战斗可能难倒了不少玩家，这里也是公认最难的战点，因为初生兽会从四面八方涌进来，同时还有敌人攻击，过程中初生兽会不断出现，疯狂难度下根本应付不来。这里教大家一个非常简单高效的方法。开场先去地上捡起一把刺刀枪拿着，在上面用炮台或者枪来杀完下面的第一批蜂拥族。之后马上下楼，初生兽出来时就马上快跑离开博物馆冲出去，以最快的速度冲到外面的场地后面的区域，这里是一开始玩家来的地方，有一条长长的楼梯，走到楼梯下面（别走到最后，给自己留条后路），在这里拿刺刀枪等着，初生兽会一个一个排着队来送死，如果没打到就直接按B近战敲死，这里狭小的空间很容易杀初生兽，并且不会有其他敌人过来干扰。初生兽会反复来数波，在这里慢慢等。初生兽清完估计博物馆里的敌人也被你的队友清得差不多了，回去杀几个就能完成这里的战斗，用这个方法是不是轻松了不少？在这里走前别忘了补一下子弹，拿走一把连发狙，这个可以先给队友帮你拿着，等下有用。

后面的场景切片机没什么用，往前有几个蜂拥族坑可以炸掉。灭掉这里所有人后别急着推进，在桥那还会有一批增援出现。之后别忘了捡起地上的狙击枪。

本章最后，楼梯口这里的场景很远，建议用狙从这边狙死对面的狙击手，这样最安全，狙击枪没子弹的话就跟队友要连狙，这比自己冲过去刚准得要死的狙击手好多了。这里敌人会一批一批出现，实在没子弹了就用史纳制手枪的微瞄来打。最后门里还会出来两个，见到后先撤回去吧，以免前功尽弃。



第四章 无须留情

开始的战斗没什么难度，但是这里检查点比较远，在后期会有多个初生兽出现的情况，建议马上往后跑躲到安全的地方远程打，这个场景的飞盘机记得拿上，对后面有帮助。

下面一个场景比较考验耐心，因为玩家距离敌人比较近，左中右三路都有很多敌人，掩体只有柱子和血块，血块还会被打爆，所以理论上没有安全的地带。这里初期敌人被打倒一个后就会马上从对面冲过来一个敌人和玩家拼命，建议准备好手枪守株待兔。后面在消灭一定数量敌人后会有不少冲过来的敌人，一定要小心。建议躲在血块最右边拿狙击枪的地方，血块爆了就只能躲在柱子后面了，有人冲过来就后退加手枪点死，但千万不要过于暴露敌人枪口下。这里初期如果有飞盘会轻松不少。后期敌人增援中会有狙击枪敌人，如果过度暴露，会被秒狙死，之前的努力就白费了。建议用机枪慢慢磨。总之，这里一

定要有耐心。

之后的场景会遇到弓弩兵，先用狙把它们爆头，过程中小心初生兽偷袭。敌人如果冲过来就马上逃开，如果能发动电锯的话就直接电锯伺候。这里地上会有机械弓，拿着后面有用。

巨大圆形房间又会遇到猛扑兽，用刚拿的弓弩来打吧。在打掉第一个猛扑兽后会有初生兽围攻，利用场地绕圈，配合有子弹的机械弓用近战，可以很快打过。初生兽和猛扑兽一起出现的场景就比较麻烦了，这里建议躲在猛扑兽不在的对面。在这里用机械弓近战慢慢敲死全部初生兽，只剩下一个猛扑兽就简单多了。

之后的分歧走高处肯定没错，居高临下打起来没什么压力。



第五章 通往地狱的电梯

一开始的防守战很简单，箱子就在原地别动，玩家就在这个房间里防守。在门口放一个障碍物，之后继续摆一个障碍物在箱子前面。开始的初生兽用普通枪打，因为初生兽可能翻窗户进来无视障碍物。除非其他两个队友倒了，否则千万不要离开这里。下回合直接摆多个障碍物在门口，再摆一个自动机枪在箱子左边，玩家蹲在箱子后面打。这样打基本安全，最怕的就是飞进来手雷，看到这情况就马上后滚躲开。最后一回合有钱就再摆一个炮台在右边。两个自动炮台多个障碍的情况基本不开枪也能过，保存好的情况下第三回合可以留下大量障碍物和炮台，很稳。最后出现的猛扑兽虽然不算在防守回合，不过炮台还是可以继续使用，建议还是躲在里面来打，猛扑兽到机枪台附近很快能被干掉。

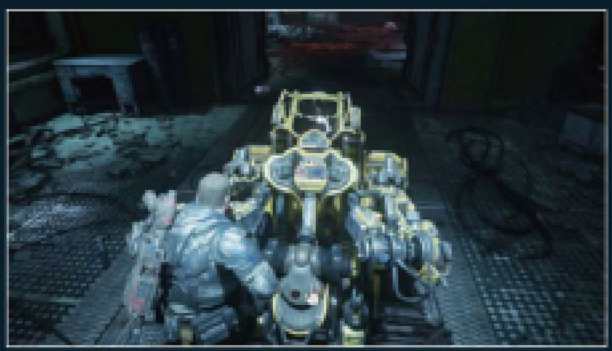
平台下落的那里有时间限制，挺容易死的，如果有机械弓会好打很多。整个路线建议走右边，这里相对安全一些，不要恋战，让队友拖住敌人，能冲则冲。

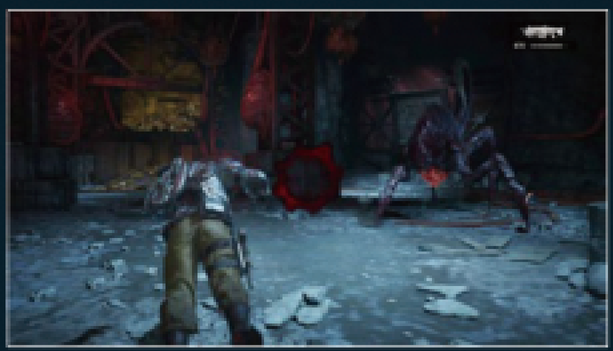
第六章 起源

机枪兵出现后就赶紧往右边房间后面的掩体处跑，离他远远的一点一点打掉，即便初生兽出现也多半不会过来干扰玩家。

使用装卸机那里不要贸然前进，因为玩家除了正面都不是无敌的，可以使用退几步再攻击的方法通过。

第3幕的BOSS为一只掠魂兽，这家伙后面还会经常出现，对付它只要保持距离射击防止它的突进和液酸攻击。BOSS如果发出奇怪的叫声就要小心了，它会使用一招即死攻击，玩家翻滚都会被瞬间喷死，只有躲在岩体后面可以躲过，一听到叫声就马上躲在柱子后面吧。注意掠魂兽如果将队友抓走，一样会游戏结束，所以在它将队友吸收后一定要连续火力输出，第一时间打掉。





第4幕

第一章 逃脱

使用装配机的时候要灵活利用无敌角度来挡住敌人的攻击。

后面会有上一幕的BOSS与初生兽一起出现，不过好在这个场地比较开阔，玩家可以利用场地的高低差与BOSS拉开距离来优先杀光初生兽。不过要小心队友被BOSS抓走。

后面场景还会遇到它一次，利用竖形的长廊插几个雷，等它出现躲在远处拿上飞盘切割机连续削减它的体力，后面要打就容易了。剩下的敌人耐心打完，别让刚才辛苦打完的BOSS战白费。上楼还有几个初生兽，千万要小心，到了楼上才有检查点。



第二章 不得绕道

暴风场景还是多利用环境杀敌，简单有效，在机枪台的右边有可以利用的钢管环境杀。后面的战斗敌人由于有狙击枪，所以一定要步步为营稳扎稳打。

风焰场景算好时间不难通过，总体而言本章节没有太大的难点。

第三章 有人在家吗

开场可以直接用榴弹把两个点封掉，幕丘机枪兵出现的时候马上往右边的房子后面跑，这样幕丘的火力不会对准玩家，找准机会攻击，在他开火的时候可千万别抬头。

本关的猩猩BOSS在其抬起胸的时候就打榴弹炮过去，这样会有成倍伤害，还能直接打掉其发射的追踪弹。对付它主要也是拉开距离来打，如果对方靠过来就马上跑到对面去打。BOSS放出导弹的时候一定要第一时间打掉，不然会被秒杀。导弹有跟踪效果，如果处理不及时，利用掩体往另外一边翻滚，兴许能保住命。多利用场景中的榴弹炮，稳扎稳打不难过。



第四章 无电可用

3号过道那里几乎是一探头就濒死，一定要有耐心藏在门口慢慢打过，除此之外没什么太好的办法。记得留几个手雷对付后面的猛扑兽。

通电后的防守战建议玩家跑到2楼处居高临下来打，开门后会有个敌人的炮塔，用连发狙打头来对付。这里除了要干掉一只会狂暴化的机枪兵外，在最后还要对付有飞碟机的重型敌人。可以躲在左边的小屋子里以安全为主。

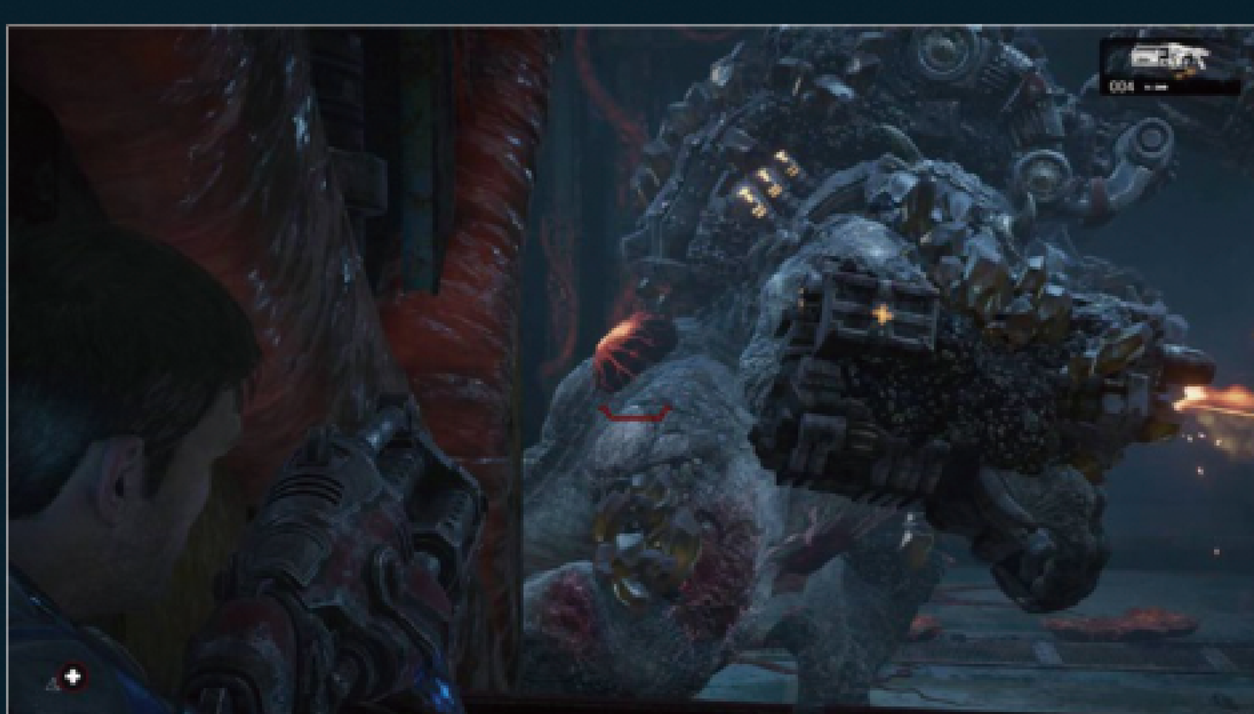
第二次面对猩猩BOSS时这次场地更小，因此更难对付，不过在出口附近有个房间，利用房间拐角，可以挡住BOSS的导弹攻击，BOSS一发导弹就往左边滚，平时就在房间里射击，这样它是伤不到玩家的，注意子弹消耗即可。

第五章 暴风警告

开场暴风里有个幕丘机枪兵很难对付，看不清位置的情况下可以按下左摇杆做标记，在对方开枪的时候千万别抬头。这里敌人很多，只推荐玩家在最远的地方打，不要前进，宁愿一直僵持也不要贸然前进，如果敌人冲过来就往后退。这里战斗的过程中会出现初生兽，也是为什么不让玩家猛冲的原因。

后面的战斗可以用投石机，由于有风向干扰，建议调整角度到最右边。

疯狂难度下第一次面对蜂鸣兽BOSS战，开始主要还是开机器来打出BOSS的弱点，此战每开一个机关就有一个检查点，利用这点能让后期的战斗简单不少。要想击败蜂鸣兽并不需要将全部弱点打掉，只要破坏几个后即可过关。开始到三个楼梯控制台上面，等开关能用了就别犹豫，躲在二楼掩体后面把机关打开发出电击。与蜂鸣兽的对战要让自己时刻躲在掩体后面，这战比较麻烦的是会出初生兽，建议拿一把机械弓，有子弹的情况下近战可秒。打完第一回合后有敌兵增援就会比较麻烦了，经常会有巨龙兽和机枪兵齐射，根本无法探头。玩家到最后一个检查点的时候，场景会落下多个榴弹炮，在下面桌子上也可以找到，仔细搜寻的话，玩家最少能在场景中找到五六个补充榴弹炮的地方，用榴弹打BOSS的肉瘤是一炮一个，完全可以无视杂兵，榴弹炮准的话全部招呼到BOSS身上就过了。这里要时刻留意杂兵的动向，感觉敌人差不多上来了就换个位置躲起来守株待兔。蜂鸣兽屁股上的弱点比较小，等它露出来需要很强的耐心，多半要等队友吸引它的注意力。这场就是要求玩家从头猥琐到尾，有耐心就能打赢。后面有多个初生兽出来的时候就利用上楼的楼梯那里，近战打死那些初生兽。与蜂鸣兽BOSS的战斗是单打最考验耐心的地方。



第5幕

第一章 会合

蜂拥族与机器人的混战中优先杀蜂拥族，守护者和机枪兵同时出现的时候建议躲到之前的场景去玩猥琐流，以优先打掉机枪兵为主。

第二章 杀戮时刻

机械厂里的战斗可以利用最右边的场地来伏击敌人。

第三章 破门而入

最后一场防守战一样有三个阶段，由于防御设施都是满级，不会有什么难度。放一个障碍到楼下一侧有车的通道，配合一个岗哨来打正面，这样敌人第一回合根本过不来，身后则可以放心交给队友。第二回合还是相同的打法，只不过中途对面远处会出现几个用机械弓狙击的敌人，优先到对面消灭它们再继续防守，不然很容易被暗算。后面掠魂兽出现以后就把岗哨搬进地图里左边的一个小黑屋中，如果它们正好要攻击玩家，躲在里面掠魂兽根本进不来，利用岗哨可以很快秒杀它们。如果不幸它们将目标瞄准了队友，就一定要小心不要让队友被带走。打完记得把岗哨再搬回去。最后一回合建议把岗哨和障碍物往后搬，这里基本扛不住敌人的猛攻。两只猩猩出现后还是继续利用刚才的小黑屋来把它们干掉。



第四章 解放

开高达的环节全程没难度，最后一场BOSS战前，在打浮游物那里算是个小难点，最好躲在队友身后让他给你做掩护，这样有时候能帮你挡个几下，剩下的就是考验枪法和背版了。

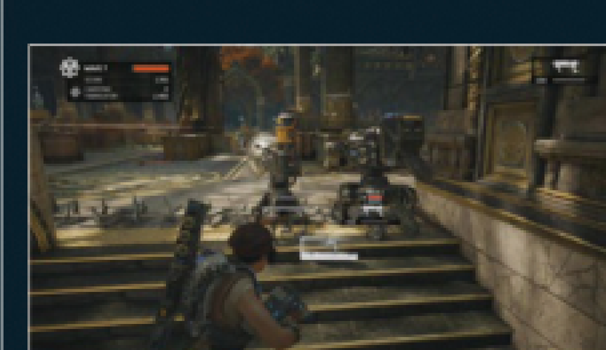
最终BOSS出现后，看准其喷刺的动作用横移来躲过，这里主要考验玩家的节奏，笔者建议打左边两个触角的时候靠左边站位并往右侧移，打右边两个触角的时候靠右边并往左边则移，每次喷前会有较为明显的黄光出现，这样躲避起来最为容易。最终BOSS主要就是考验玩家躲避BOSS攻击的反应。一定要拉开最远的距离方便躲避。最后留几个导弹在BOSS只剩一只手的时候来使用。

最后一回合接近BOSS后记得向后跳一下引它出招来发动攻击。将其两只手打掉后，就迎来大结局了，同时也恭喜玩家单人打过了本作的疯狂难度！



持久战解析

作为“《战争机器》系列”的招牌合作模式，持久战这次引入了新的玩法，结合了《审判日》的兵种概念，让持久战的打法乐趣以及耐玩度又上升了不少。由于本作的持久战在获取经验值上要比对战升级快不少，特别是疯狂难度下能让玩家的兵种等级和经验等级提升得飞快，所以相信大部分想完美游戏的玩家都会沉迷在持久战中，但想打过疯狂难度毕竟不是那么简单的事情，下面就为大家讲解持久战的规则和简单过疯狂难度方法。



战前须知

持久战一共50波，在每10波会有随机BOSS出现，过程中还会有奖励挑战，比如处决、爆头一定数量的敌人，完成后可以获得强力武器的奖励和额外经验点数，能完成的话请尽量完成。

经验值方面，持久战设有连续过波奖励，玩家如果连续不间断打完50波，那么所获得的经验将会是断断续续打完的数倍。所以玩家打持久战的过程中最怕的就是掉线，不过如果不小心掉线了也没关系，主机玩家可以暂停等待掉线玩家加入，只要这轮没过，玩家加进来经验一样不会少，只不过相关成就的要求就不算了，只能重来。玩家打完50波 在战斗过程中尽量不要全灭，这样就能从头到尾拿到完整连续50波的奖励经验。

在持久战中装备合理的赏金可以大幅增加获得的经验，只要是获得过的赏金就可以用废金属来生成，废金属后期根本用不完，换成对应的赏金来拿经验更超值，比如打完疯狂50波的赏金就非常带感，完成后能拿到相当多的经验。当然如果50波这个奖励打的过程中掉线就不再计算，这时候就换成打过20波或者杀敌数量的赏金吧。游戏中凡是难度相关的赏金，打高难度的都可以完成低难度内容的赏金。

持久战新手玩家首先要做的是打简单难度所有地图的50波，用获得的金币去商店里开持久战增强箱，箱子里获得的兵种技能可以更好的辅助玩家战斗，如果开出橙色、紫色的人物或者武器皮肤，觉得没用的就换成废金属，能卖不少废金属来给需要的技能升级，等所有图简单难度50波打过后兵种等级和获得的技能卡种类应该不少了，可以试着挑战疯狂难度不间断50波。

装配箱

持久战中引入了装配箱的概念，有了装配箱后，所有玩家携带的能量都需要“上交”到这里。也就不再是以往各自用各自金钱的概念。在持久战中杀死敌人可以获得一定数量的能量，相当于在配备箱中消费用的金钱，同时大量的能量都会掉在敌人尸体处，需要玩家拾取再放进箱子里，否则获得的钱会打不少折扣。

装配箱中除了给玩家提供武器和子弹外，最重要的是可以造出各种防御设施，这些可以帮助玩家在战场上生存，依靠这些设施战斗是整个持久战模式的灵魂。设施的生产需要的是玩家在战场中获得的能量，由于能量是全员放在装配箱公用的，出什么设备一定要考虑到团队，所以建议玩持久战还是认识的玩家在一个派对里多沟通好，否则野战中胡乱造设施，撑不了几波就要有人退。

配备箱里出的设施如果带了折扣的技能卡可以大打折扣，配合工程师的技能可以累积打折，所以工程师来建造设施是最为省钱省力的战术。除了敌人掉落的能量外，玩家设施被摧毁也可以拾取换成能量。玩家如果不幸倒下了会变成狗牌，其他玩家将其“拾取”后可以通过消费在装配箱处复活。



装配箱升级

持久战中的设施想升级，不仅需要足够的钱，还要把装配箱的等级提高才能升级。装配箱升级的方法为给其放入足够多的总能量，放的能量越多，装配箱升级越快。

设施种类

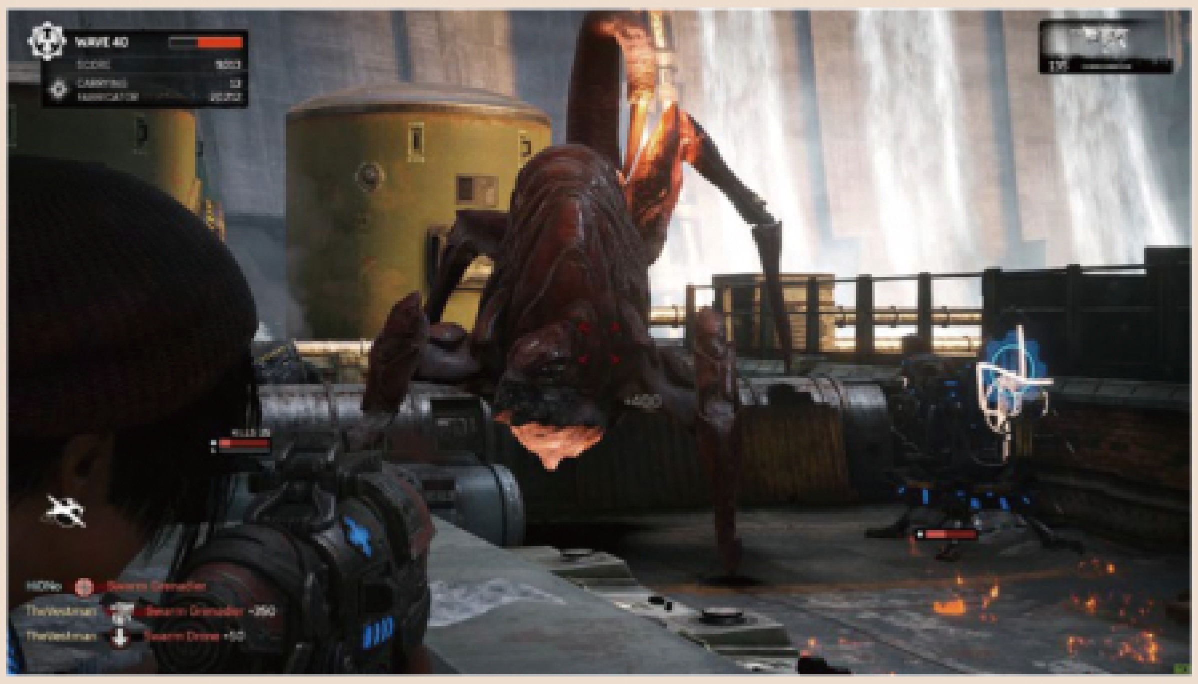
游戏中设施的种类一共有六种，如果玩家工程兵有技能卡，可以让出设施的费用大打折扣。其中炮塔可以说是最为实用的设施，玩家过疯狂50波必须有炮塔加持，其次是路障，属于辅助型，岗哨则可以封锁住一些不容易兼顾的地方。玩家应该优先制造路障，然后配合炮塔，后期用岗哨辅助。

武器台

武器台这个设施可以让玩家把武器放在上面，包括大型武器，放在上面的武器一段时间后会自动补充子弹。等级越高可以放的武器越多，配合重装兵的技能和火箭炮在一些地图中是非常有效的打法。

诱饵

放出后成为敌人的第一攻击目标，等级越高耐久度越高，多放诱饵吸引火力可以让玩家躲在远处伏击敌人，减缓敌军攻过来的时间。不过诱饵的真正好处在于被摧毁后，如果有存放奖励技能的侦察兵去拾取后放回箱子可以加大获得能量的力度。故意让敌人破坏诱饵再去捡换成的能量是增加能量储备的一种方法。诱饵刷钱可以省去一些时间。



障碍物

障碍物也是持久战必不可少的设施，它可以减缓敌人的行动速度，并且消耗它们的体力，将其放在敌人的必经之地可以守株待兔。升级后为铁丝网，拖住敌人效果更好。满级为激光，对敌人造成的伤害更高，不过激光有个缺点，玩家经过的时候激光会消失，有时候效果还不如铁丝网。

岗哨

岗哨就是自动炮塔，敌人出现在范围内会自动攻击，岗哨等级越高，攻击力以及子弹数量越多。岗哨多放在玩家可能兼顾不到的地方，由于有子弹限制，岗哨需要定期进行“维护”，使用修复枪来回复子弹耐久度，岗哨还能当做警报器，其开始运作的时候意味着另外一边可能要失守，赶快去查看采取行动。岗哨比较容易被敌人摧毁，建议和障碍物配合使用。

炮塔

炮塔是游戏中攻击力与性价比综合最高的武器，持久战后期的敌人全部是用炮塔打的，后期基本上是人手一个炮塔打。等级越高，炮塔的子弹以及攻击力越高。炮塔虽然需要手动操作，但只要位置好，攻击敌人效果非常给力。炮塔连续使用会过热，按RB可以降低热度。正面可以抵御一定攻击，但是遇到榴弹炮兵和狙击兵会比较无奈，所以一定要把炮塔放到合适的位置尽量不被敌人打到。



兵种职业

持久战中一共有5种职业，每个职业都在战场中起着自己的作用。就初期来说，每个职业之间的平衡度还是不错的，不过到了后期随着打法的偏向性，有些职业作用会稍显下降，具体下面会提到。

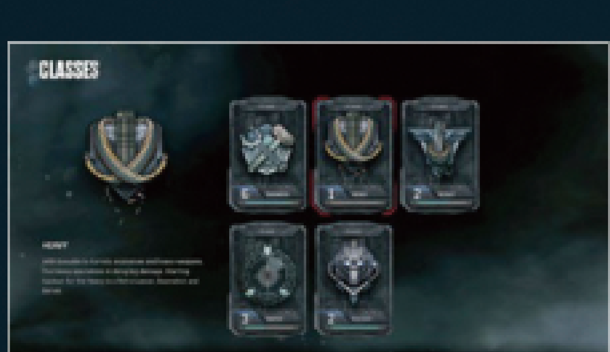
区分职业主要依靠的是卡片技能，每个职业能装备的卡牌技能都不相同。除此之外，职业间初期武器也会有所区别，比如狙击兵上来就有两把狙击枪，重装兵上来就有榴弹发射器等。

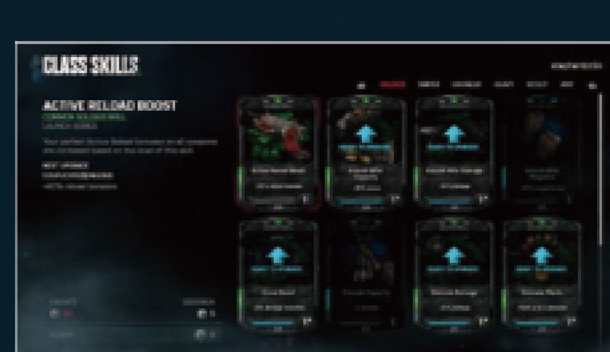
兵种等级

每个兵种都有等级概念，每到一定兵种等级，其可以携带的技能卡数量越多。最多可以装5张技能卡，灵活使用这些技能卡是持久战生存的另一重点。兵种等级升级的最好方法还是连续打疯狂50波，连续打下来有相当多的经验，当然后期升级要求的兵种经验相当多，所有兵种满级还是需要不少时间的。升级兵种等级最好的办法就是连续不断地打完疯狂难度50波。

技能卡

获得技能卡的主要方式是商店购买持久战增强包。技能卡片可以升级，同一种卡片数量足够就能按X进行升级，升满级甚至需要10张同样的卡片。除此之外，玩家可以依靠摧毁没用的卡片变成废金属来生成需要的卡牌，玩家没获得过的卡必须先从持久战增强包里抽到，有了该类型的卡后就可以进行多张生成了。比如玩家想要紫卡狙击枪兵攻击，就需要用金币从持久战增强包中抽出，之后只要废金属够多就可以快速将这个技能升满。





兵种类型分析

战士

初期比较适合持久战初学者玩家，可以装备躲在掩体后防御力增加的技能卡，配合骑兵突击步枪攻击力增强的技能，可以伏击大部分普通敌人。当然，由于疯狂难度下敌人都靠炮台打，使得战士在后期战斗中实用度有限。不过好在有一招黎明之锤卡片可以瞬间清场，加快后期推进的速度，同时用来速杀BOSS，虽然花费大，但效果比对BOSS几乎无效的狙击兵攻击要好很多。

普通难度推荐装备技能：突击步枪杀伤力、掩护提升、突击步枪容量、突击步枪弹匣、黎明之锤

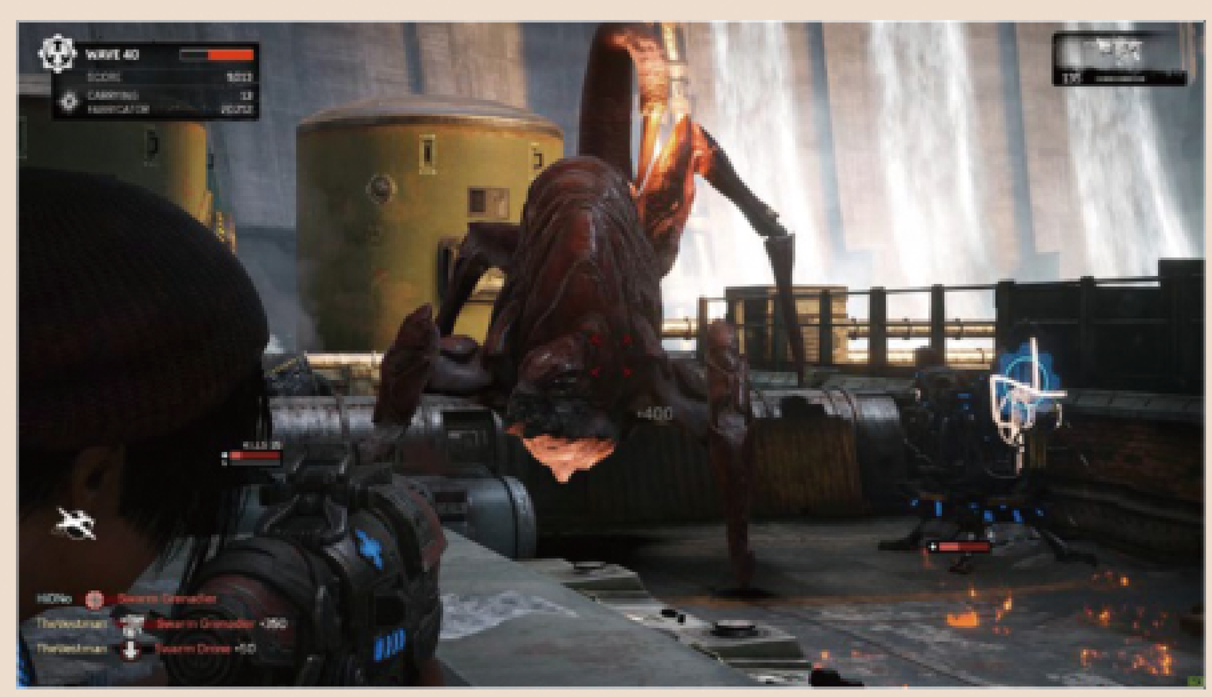
疯狂难度推荐装备技能：黎明之锤、掩护提升、突击步枪杀伤力、突击步枪容量、突击步枪弹匣

重装兵

重装优势是各种大威力武器的加成，当然，最为实用的肯定是炮塔杀伤力增强，这使得重装兵成为战场上的主攻手，配合标记杀伤力可以让攻击力成倍上升，打起来轻松又快。有爆炸武器增强威力的卡片，升到5级后秦杀BOSS级敌人即使到了疯狂难度下也颇为有效。重装兵还有一个比较实用的技能是标记敌人攻击力增加，升满后用标记配合大威力效果还是非常不错的。大招是迫击炮攻击，发动后满天迫击炮落下来特别带感，不过使用价格不菲，每用一次都感觉经费在燃烧。配合武器台，玩家可以利用守护者身上的炮，配合爆炸发射威力，可以节省炮塔开支歼灭敌人。

普通难度推荐装备技能：炮塔杀伤力、标记杀伤力、炮塔容量、爆炸发射器威力、重型武器威力

疯狂难度推荐装备技能：炮塔杀伤力、标记杀伤力、炮塔容量、爆炸发射器威力、重型武器威力



狙击兵

狙击无论前后期都有点废，不过有爆头威力增加的技能来清小兵效果还是不错的，可惜在疯狂难度下如果没有爆头威力和狙击枪威力加满的技能比较难打。当然，狙击最强的还是狙击枪爆头这个技能，等级高的时候5000一次快速清场，发动后无条件对着指定数量的敌人爆头。后期疯狂可以加快过波的速度，杀杀比较碍事儿的狙击兵效果也不错。这招最实用的还是用来刷级，具体后面会提到。

普通难度推荐装备技能卡：爆头杀伤力、神射手步枪杀伤力、爆头炸裂、狙击兵攻击、随意

疯狂难度推荐装备技能卡：狙击兵攻击、爆头杀伤力、神射手步枪杀伤力、随意

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

侦察兵

侦察兵是重要性仅次于工程兵的职业，其中最为实用的技能当属存放奖励技能，可以增加装配箱存放时的获得量，等于用有这个技能的侦查兵捡到的钱要比其他职业多很多，也就是说场地上的能量全部要由拥有这个技能满级的侦察兵来捡，那么获得的能量将是普通的数倍。从而让玩家能够快速升级装配箱，这会使生存的难度减少许多。此外配合生命值提升双倍血量加生命值再生速度加快，侦察兵还是全场血最厚的角色，乱战中冲出去捡钱也不太容易死。再配合肉搏者和狂怒，成为战场上近战王。

普通难度推荐装备技能卡：存放奖励、生命值提升、生命值再生提升、肉搏者、狂怒
疯狂难度推荐装备技能卡：存放奖励、生命值提升、生命值再生提升、散弹枪提升、速度提升

工程兵

整个持久战的灵魂人物，工程兵的存在可以享受最高的设施折扣以及耐久度，并且修复提升可以帮助战场上维护每一个作战单位。建议尽早升级工程兵，其能带的卡越多，生存效果越好，炮塔费用；障碍物费用；建造费用同时带着所花费的费用将比正常打少非常多。每场疯狂持久战最少要有4级的炮塔费用以及障碍物费用。工程兵是持久战最忙的单位，时不时要修修栅栏，给炮台机枪补子弹，当然只要自动机枪够多，后期赚钱也是很快的。

普通难度推荐装备技能卡：炮塔费用、障碍物费用、建造费用、修复提升、诱饵费用
疯狂难度推荐装备技能卡：炮塔费用、障碍物费用、建造费用、修复提升、炮塔生命值



简单或普通难度持久战指南

这个难度下的持久战推荐初期来挑战，只要技能职业搭配合理，不乱出设施，就没有什么问题。整体思路大概如下。

任意地图玩家以防守在地图角落为主，后方不会出敌人的点为最佳。优先由工程兵在必经之地有限设置路障，将几个主要的口堵住，之后全场自由发挥，记得能量全部交给有存放奖励的侦查兵拾取即可，可以用最后故意留一个敌人的方法来捡起全部钱。过程中可以造点诱饵往远处放，吸引火力的同时，故意让敌人打碎后由有存放奖励的侦察兵捡，增加能量。重装兵也可以故意自杀，由侦察兵捡到了一样可以增加不少能量。

10波快出BOSS的时候就要准备炮台了。到后期最好有多个炮台有满级，人手一个炮台打，有重装技能打起来更容易。没子弹了就工程不停来补。如果重装有满级爆炸威力增加，在出现守护者的回合中，记得将守护者身上的大炮拆下来，这种炮最大有20发，玩家每次打完留一发放在武器柜上，等补满了继续用，后期拿好多个大炮轮着用，特别过瘾。注意这个炮容易崩死自己，部分地图不适用。

BOSS有直升机、猩猩兽、巨龙兽多种，利用死角配合炮台一律不难对付，后期如果能量够多，可以让战士开黎明之锤来速杀BOSS。持久战过程中比较麻烦的是遇到榴弹炮和神射手敌人，都有可能秒杀玩家，建议优先消灭。只要后期能量够多，有多个满级炮塔和障碍，打起来非常容易。

疯狂难度持久战指南

打过这个难度的人都知道，配置不好很快就会被敌人全灭。而且由于打的是整体战术，很容易造成卡在某波上一直过不了的情况。考虑到持久战有连续过波的概念，所以一定要一口气打到底才划算。所以打持久战关键在于初期的铺垫，如果能铺好，那么后期就会越来越轻松。这里推荐两种方法可以速刷疯狂难度持久战，一种安全、稳定、几乎不会有全灭的风险，另外一种初期可能会有点难度，但是速度快效率高。

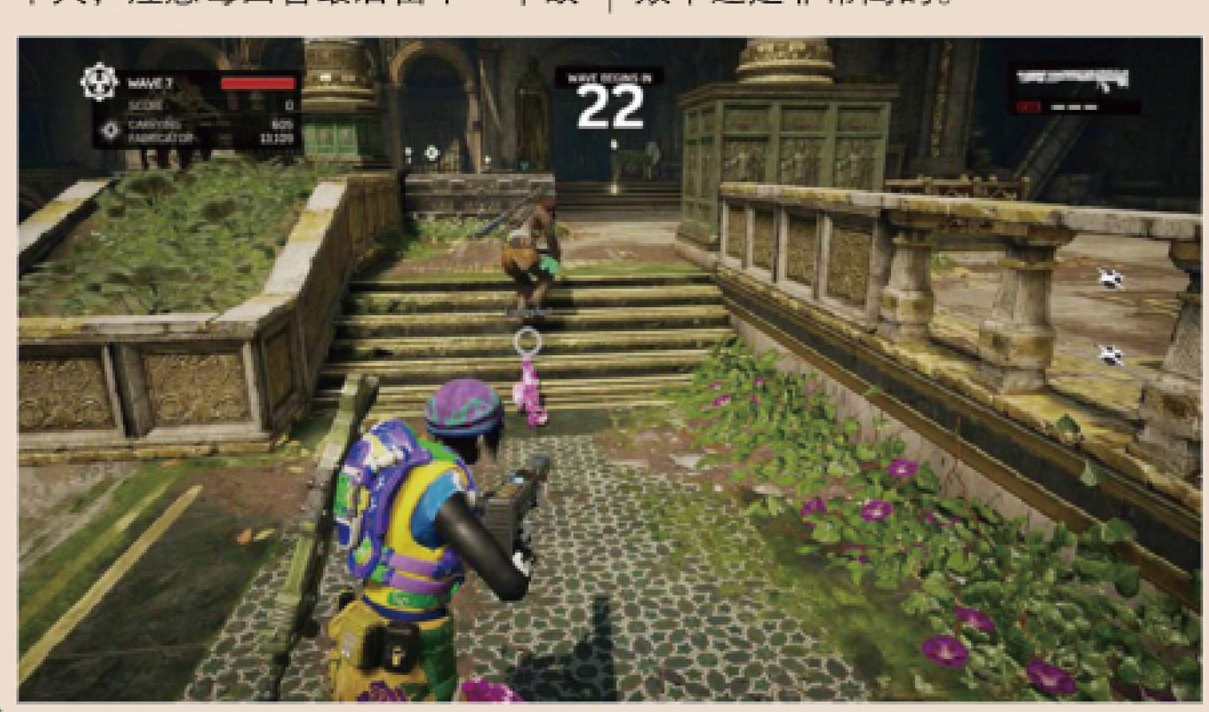
兵种分配方面，必须有一个工程兵，并且优先带满级的炮塔费用、障碍物费用、建造费用、修复提升、炮塔生命值，这些卡分先后顺序，如果等级不高，带的卡不够，就带前面的几个，4级卡也可以。最好有一个满级存放奖励的侦察兵去获得能量。重装是战场上的输出主力，无论用炮台还是大炮，机枪合威力增加和爆炸威力增加都少不了。剩下的推荐带狙击兵的狙击兵攻击或者战士的黎明之锤，目的是可以快速清场节省时间，狙击兵攻击花费少，但是攻击力有限，遇到BOSS级敌人打得比较慢，黎明之锤花费高，不过打BOSS特别省力，推荐后者。迫击炮视觉效果一流，对巨龙兽这种BOSS特别有效。基本上只有工程兵和侦察兵必备，其他随意，当然操作炮塔一定要够多，5个人最好，最少也要4个人，这样会轻松不少。

地图以禁行区为例，初期难度不大，注意每回合最后留下一个敌人让侦察兵来进行回收保证资金充裕。有守护者出现的场景一定要记得将炮拿回来，这样出一个武器台就可以把炮摆在上面补充子弹了。利用炮可以省去初期在炮台上的投入资金。为了升级箱子，玩家还要不时在场景中放置诱饵，故意让敌人破坏后来拿能量。

后期可以开始部署炮台，将三个炮台放在楼上的缺口处，人手一个炮台，再围成足够的障碍物将正面的楼梯口封死。

在另一侧楼梯口也放一个，并且加一个岗哨，以免敌人从这边偷溜上来。在背对着的楼梯口对面的废车辆场地也放一个炮台，一名玩家在这里使用，记得要在足够靠后的位置，为的是让后面不要刷兵出来。在这里正面要部署障碍物，以免敌人进来干扰。当然这个位置还是会被狙击打到，不过死了也没关系，有其他队友在可以救起。接下来的战斗就很简单了，所有人用炮台，重装兵用炮台或者大炮隔着高低差和缝隙打，敌人基本打不进来，最有威胁的榴弹炮也没有大碍。到后几波开始所有炮台、岗哨、障碍物升满级，自动机枪和障碍物的部署也可以开始慢慢往远处推进，争取做到每个口都能自动封锁上。BOSS战开始后，战士玩家直接发动黎明之锤，几次过后就能快速清场，到了后期钱够多，也可以用黎明加快清场速度。

熟练之后，一切顺利的话疯狂难度50波可以控制在2小时以内，效率还是非常高的。



单人快速升级法

不间断打疯狂50波是升级最快的方法，包括升级兵种等级，不过要求玩家要多，凑不齐人怎么办，这里给大家推荐一种单独刷经验的方法。

首先玩家需要获得狙击兵种的“狙击兵攻击”这张卡，效果为通过消费能量来无条件全场敌人爆头。等级越高，这招爆头的敌人越多。这个卡为紫卡，能不能在箱子里抽出来看运气，笔者有个朋友抽了100多箱一个都没出，全看脸。有了这张卡后尽量升到高级，等级越高，爆头的数量越多，如果有4级以上就可以打禁行区地图的49波。

首先选禁行区地图的疯狂难度49波，技能就是“狙击兵攻击”，另外一张卡可以带爆头攻击力增加，不过只要狙击兵攻击等级够高，没有也无所谓。记得赏金带爆头奖励，这个中文版翻译错误，条件是一场持久战爆100个敌人头，实际上只要完成50次就行了（游戏有挺多卡都翻译错了）。以上装备好后就可以开始刷了。

开场直接把箱子拖到对战放雷暴手枪的高台，之后在箱子里选择使用狙击兵攻击技能，一次消耗5000能量，满级可以爆5个以上敌人头，49波的能量足够玩家使用10次，在每次发动都能爆5个敌人头的情况下50次爆头奖励可以瞬间达成。玩家主要目的就是完成赏金卡上的超额经验获得，建议等级不高的情况下每次等敌人全部刷出来再使用，49波有一些重装敌人是需要两枪来爆掉的。偶尔会有全部能量用完漏杀的现象，此时使用狙击爆头加攻击力的技能爆掉最后的几个人即可。这里主要的目的是完成赏金的爆头50次，可以拿到额外经验，如果过程中不小心死了就重来，只要爆头够50个就可以了。这样一次熟练的话差不多3分钟，如果打过49波还能拿三百多的兵种经验外加七十多的金币，简单粗暴。

如果狙击兵攻击只有2级也可以刷疯狂的41波，地图一样是禁行区，在高台门口放一个障碍物，这样追踪球就会自己死在外面了。玩家用狙击兵攻击杀机器人足够过关了。但是由于技能等级低，一般很难完成50个爆头的要求，可以故意在最后几个人那里自杀，通过重新打来刷够需要的爆头数量，能量不够了就自己手动来爆头。这样通过一样会有相当多的经验加赏金经验，三百多的兵种经验外加七十多的金币，不过每次打所花的时间会比较多，不是特别高效。

以上方法可以带队友一起刷，对方可以全程挂机，只不过队友拿到的多人经验值非常少，好在金币和兵种经验不会少。

全成就获得指南

“《战争机器》系列”每作全成就向来以百小时作为单位，本作也不例外，其中最耗时的就是不同凡响4.0的几个要求，不过方法得当的话可以把时间控制在150小时左右，具体如下。

战役模式推荐上来就双打，一个疯狂难度一个简单难度，这样各自帮对方打一遍就能拿到所有战役相关以及合作通关的成就。记得过程中将全部收集拿了，另外注意第2幕马库斯给你的链锯枪一定不要丢了，这样在最后可以拿到一个可错过成就，如果错过了可是要重新打的。如果有自信就两人都上疯狂，这样只要打一遍就行了。剩下的就是按照下文的内容把战役中错过的几个成就补齐，这样就可以告别该模式了。

多人模式可以上来先打电脑模式，从打赢一场对AI的疯狂难度开始。接着刷掉躲避球和军备模式的成就，再所有模式打个5遍，接着找玩家一起刷，把没完成的勋带补齐了，比较麻烦的就是刷勋带，需要多个玩家一起。

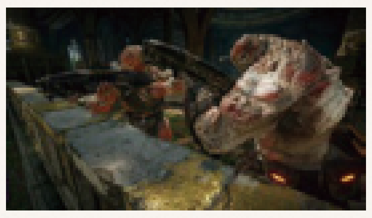
最后就是持久战，这里需要完成最耗时的10转以及全兵种满级的成就，都是百小时起的，先上简单难度和队友打50波所有图，等有了好的技能卡片再开始刷疯狂50波。人够了就50波，单打就按照上面的方法刷。成功的日子指日可待，本作全成就的难度比起3代来还是要简单不少的。





特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂

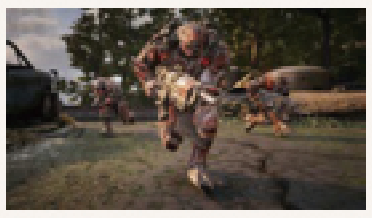
装弹的禅学与艺术 5点



解锁条件

完成 25 次完美主动装填

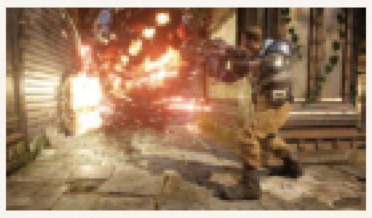
10级 10点



解锁条件

已达到10级

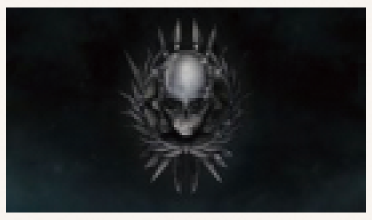
50级 25点



解锁条件

已达到50级

不同凡响 4.0 200点



解锁条件

已完成疯狂难度战役、勋带、排位赛、持久战地图、再度入伍、兵种和5种技能

获得方法 这次的不同凡响比3代要稍微简单那么一点点，因为少了全黑甲，但仍然非常耗时。包括疯狂难度全战役通过、排名战中获得名次、全部初始地图过50波、获得全部勋带、转生10次、兵种全部10级、任意5种技能升满。基本上其他成就解完这个也就完成了。

乱世暴风 5点

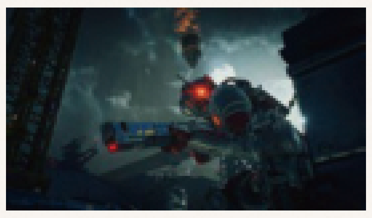


解锁条件

已在火焰暴风期间利用环境击杀了15名敌人

获得方法 推荐打2-3，走左边的路线，这里用枪来打掉挡着铁管的栅栏，利用这些铁管将敌人摧毁，反复读取检查点即可。

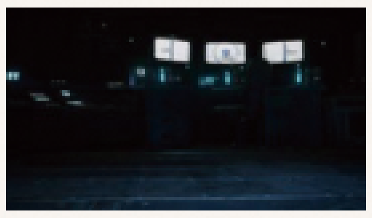
祸从天降 5点



解锁条件

已达成3次钻头枪爆头

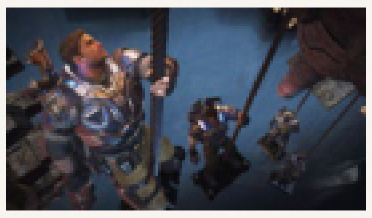
我们回来了 5点



解锁条件

已完成序章并观看开场制作人员表

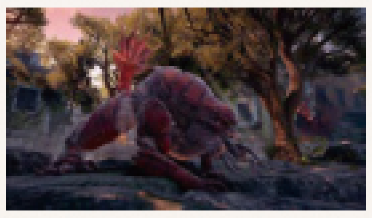
你还说我们不会飞 5点



解锁条件

已攀上矿石运输车配重缆线

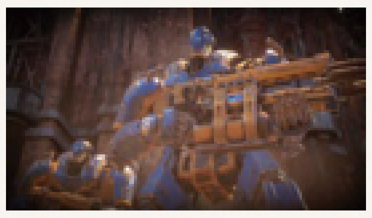
好像抓夺兽还不够糟似的 5点



解锁条件

已在矿车站外猛扑兽的伏击中活了下来

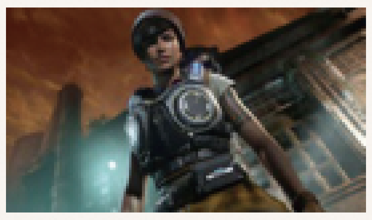
我喜欢贝蒂这种女孩 5点



解锁条件

已用小杰克和贝蒂二号杀出一条通往水坝的道路

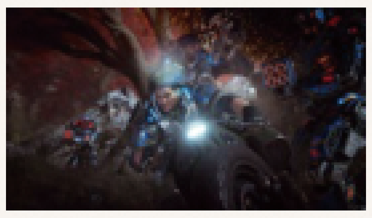
你倒是广播这个啊！ 5点



解锁条件

已击败了发言人和他的蜂龙兽坐骑

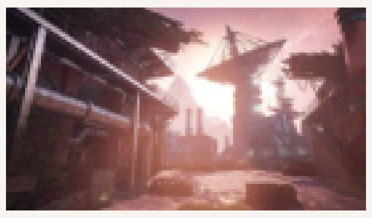
反应过度的吉恩 5点



解锁条件

已搭乘追踪马骡号，并击败了秃鹰号

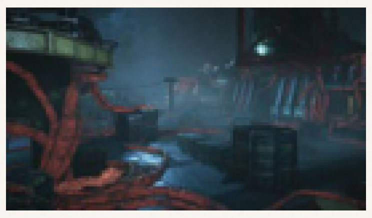
够长了，我们用得上 5点



解锁条件

已在等待支援的同时保住了史拜尔无线电塔

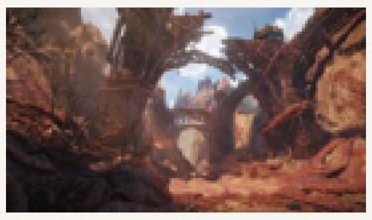
看起来像是通往地狱的电梯 5点



解锁条件

已搭乘矿石运输车抵达矿场底部

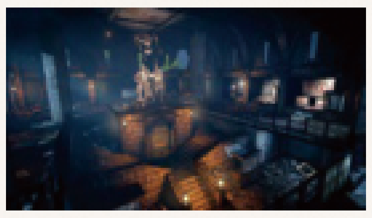
停不下来，不是吗？ 5点



解锁条件

已击败蜂巢首领

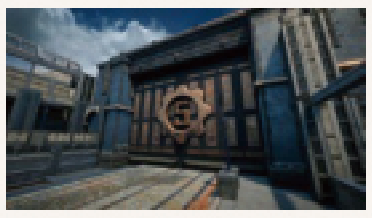
惊人表现 5点



解锁条件

已守住博物馆，在蜂拥族的猛烈攻击中活了下来

抢劫就是外来者做的事 5点



解锁条件

已从5号部落解放一台装配机

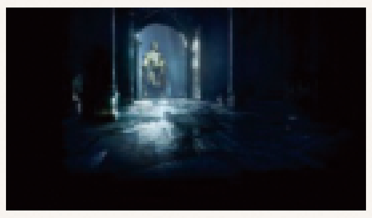
还不算讽刺 5点



解锁条件

已重置发电机，并恢复了水坝的电力

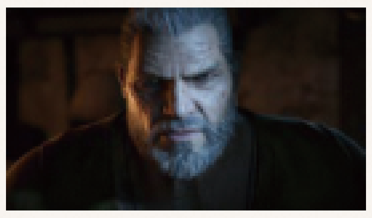
战士、国王……巫师。 5点



解锁条件

已在国王陵寝里活下来，并找到了一条出路

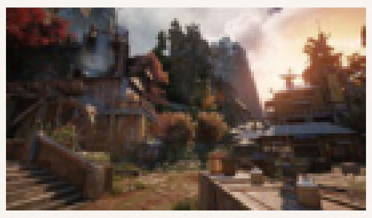
欢迎回家 5点



解锁条件

已从儿时的家园逃了出去

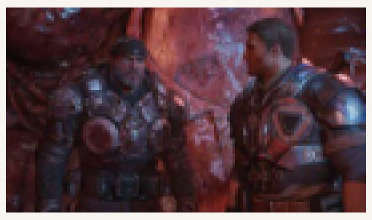
一旦局势导致战争 5点



解锁条件

已从维安政府联盟的手中保住了自己的外来者村庄

你闻起来真臭 5点

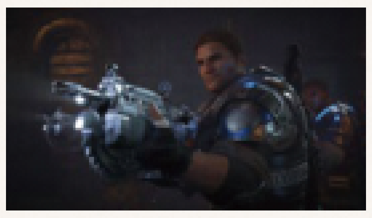


解锁条件

已将马可斯从抓夺兽卵荚里救了出来



寂静之声 25点



解锁条件

已携带马可斯给的自定义骑兵突击步枪来完成战役第5幕的第二章

获得方法 这个是可错过成就，一定要注意！这个成就原本描述有点问题，实际上是玩家从第二幕开始拿到马库斯给的链锯枪以后就不要换掉，一直打完最后才能解锁这个成就，中途不小心换了记得要换回来。

家人没得选 5点

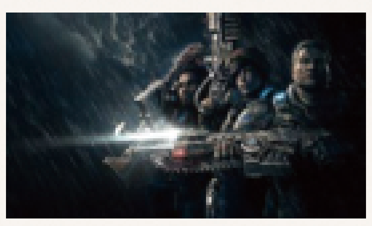


解锁条件

已在黏液泡泡里找到了5把武器

获得方法 3-2可以看到两个里面有武器的黏液泡泡，同样用读取上个检查点的方法可以获得这个成就。

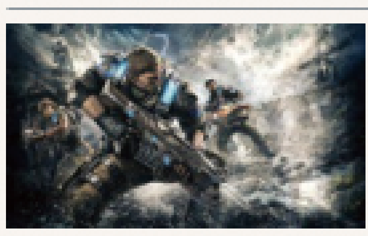
准备好继续战斗吗 10点



解锁条件

已在任意难度下完成了所有的战役幕次

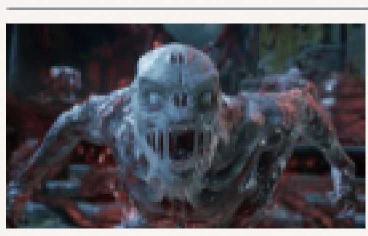
下一番苦功 20点



解锁条件

已在困难或疯狂难度下完成了所有的战役幕次

长夜黑暗处处险恶 30点

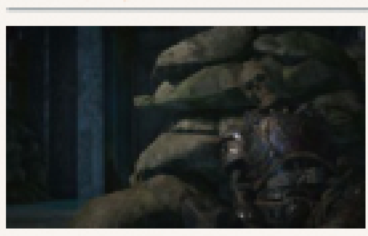


解锁条件

已在疯狂难度下完成了所有的战役幕次

获得方法 可以双打，一个简单一个疯狂，具体见上文攻略。疯狂难度通关可以直接解掉其他难度的难度通关相关成就。

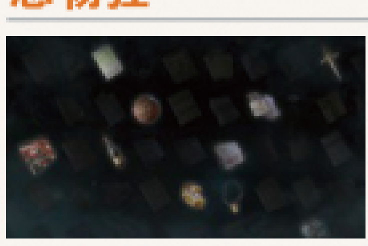
收藏家 5点



解锁条件

已回收5个战役收藏品

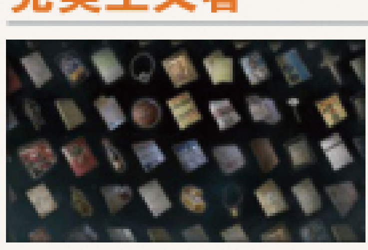
恋物狂 10点



解锁条件

已回收10个战役收藏品

完美主义者 15点

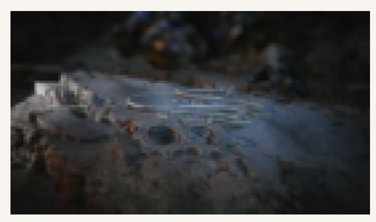


解锁条件

已回收所有的战役收藏品



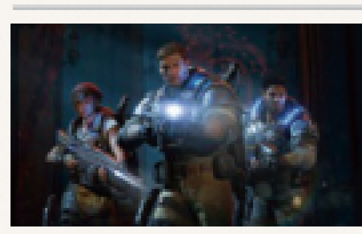
铭记烈士 15点



解锁条件

已在战役中回收了所有的兵籍牌

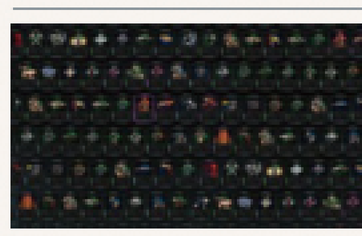
末日兄弟情 20点



解锁条件

已在任意难度下以合作模式完成了所有的战役幕次

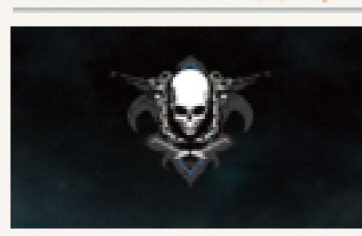
我有一套特别的技能 5点



解锁条件

已将1张技能卡片升到顶级

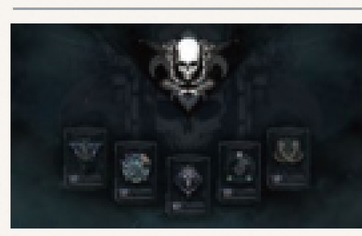
刚开始我很害怕，只能傻愣在那 10点



解锁条件

已与小队一起在持久战连续前10波攻势中存活下来

旧爱还是最美 10点

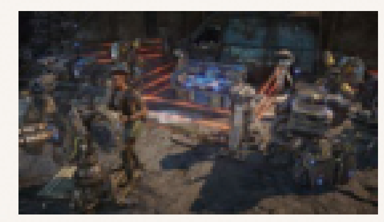


解锁条件

所有的持久战兵种已达到10级

获得方法 这是个相当漫长的过程，甚至比10转可能还要漫长，因为升级持久战兵种不能用特定的方法刷。升到10级需要200000的兵种经验值，兵种经验直接挂钩的就是波数难度以及连续打过的波数，勋带和赏金不会影响兵种等级，所以最快的方法就是一口气不间断打完疯狂50波，过程不要团灭，累计经验就会不停增加。50波疯狂一口气打下来可以有13900的兵种经验。也就是说玩家每个兵种需要打14遍左右的50波疯狂持久战不掉线。听起来比较难，不过有了上面持久战的打法完成也不是太大的难事，一场1个半小时左右，一个兵种14遍就是22小时，5个就是110小时，这还是最理想的状态下，确实是个漫长的过程。

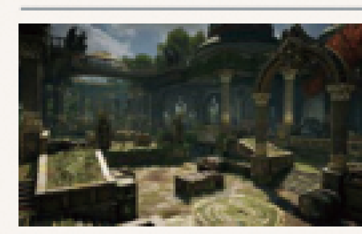
淘金客 10点



解锁条件

已在装配机里共计消费了100000能量

好哥们儿，同参军 5点

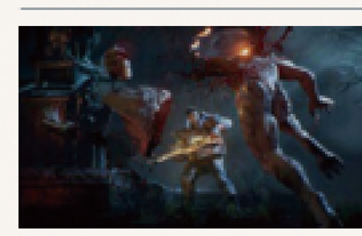


解锁条件

已在对战模式中获得最大连续匹配奖励

获得方法 连续打5场对战不退出即可。

一击三杀 5点

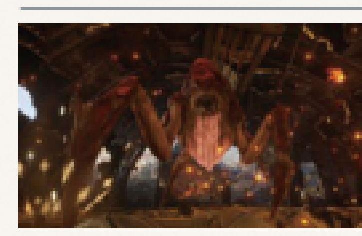


解锁条件

已用电锯枪一发击杀了3名敌人

获得方法 电锯枪就是飞盘机，推荐打3-4，在后面桌子上可以拿到，待敌人站成一排就发射一发过去切掉3个，失败了就读取检查点重来。

我活着。我死了。我又活了！ 5点

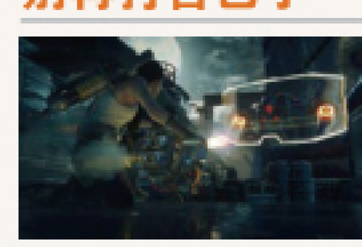


解锁条件

已从抓夺兽的肚子里救出某人

获得方法 战役的3-6中，会有队友被BOSS吞掉的情况出现，此时射击BOSS腹部就能救出。如果错过了，4-1还有机会。此外持久战的BOSS战遇到抓夺兽一样可以解开这个成就。

别再打自己了 5点



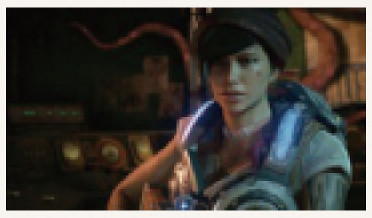
解锁条件

已用守护者的武器击杀一名守护者

获得方法 在1-4里，守护者会第一次出现，在后面防守战中出现两只时，干掉一只后将它身上的武器拆下来干掉另外一只就能解开这个成就了。

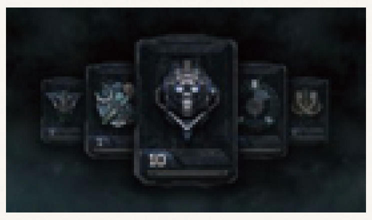
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

来敲我的门 5点



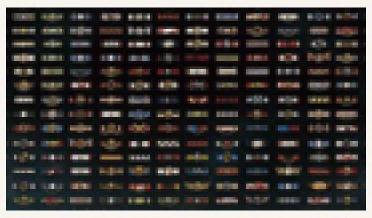
解锁条件
已在任意难度下以合作模式完成了一个幕次

经典动作 5点



解锁条件
已用一个持久战兵种已达到10级

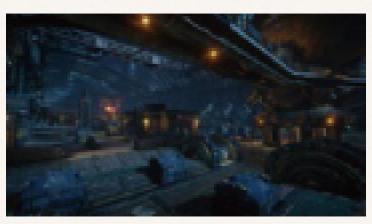
勋章在胸 10点



解锁条件
已获得每一种发售勋带

获得方法 这个最好的办法就是组队来刷，最少6个人，每个人都要有双手柄。勋带很多，建议打几次后看差哪些勋带，然后把对应该模式的勋带都记在纸上，打的时候一定要知道自己要解哪些，免得浪费和队友一起刷的机会，对战下的多个模式都有对应的勋带需要刷。

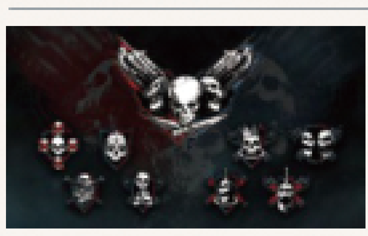
量身打造 5点



解锁条件
已用非初始角色和非默认武器涂装，赢得一场匹配游戏

获得方法 游戏中商店开箱后可以获得各种皮肤和武器涂装，之后在自定义里将皮肤和武器涂装更改后赢得一场对战比赛即可。

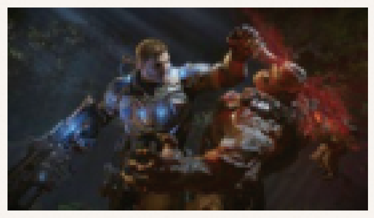
排名在案 5点



解锁条件
已在所有发售核心和竞技游戏模式中获得排名

获得方法 所有模式都打5场就好了，不限输赢。包括核心的5个模式以及竞技的两个。其中有些模式玩的人确实很少，如果遇到搜不到人的情况可以直接把地区改成东美或者西美，这样搜人相对容易。

噢，就是这个！ 5点



解锁条件
还以颜色

获得方法 条件为用小刀处决任意敌人，最简单的就是双手柄打私人游戏，2P在一个掩体后面，1P隔着掩体按X把对方抓过来，再按Y键进行处决即可。

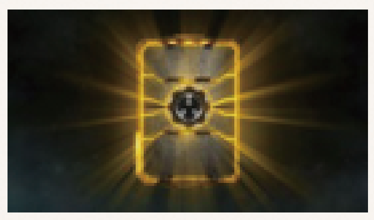
如你所愿 5点



解锁条件
已在一场游戏中将装配机升到顶级

获得方法 在持久战中，有存放奖励并且大部分散落的能量都有回收的话，是一定可以解开的。

工匠大师 10点



解锁条件
已制造一张传奇卡片

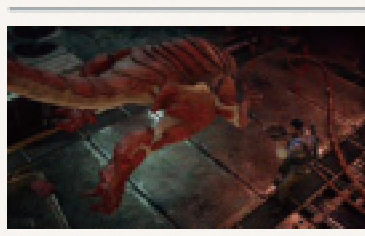
获得方法 这个成就是要求制造，获得是不算的。传奇卡片就是橙卡，建造要2400点废金属，这个数量还是挺高的，建议等到后期废金属用不完的情况下再来造吧。

工匠 10点



解锁条件
已制造一张卡片

半扑而废 5点

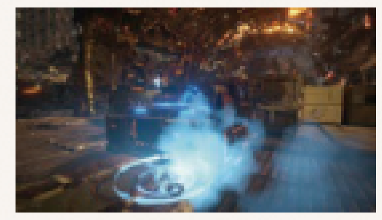


解锁条件
已用散弹枪或者链锯击杀一只正在攻击的猛扑兽

获得方法 这个在第三章遇到猛扑兽的时候就能解。错过了建议打5-1，直接按住B键拉电锯，等猛扑兽自己扑上来自杀。



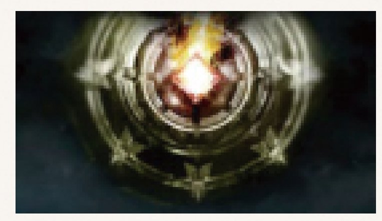
如果超过4名队友，请找医生吧 5点



解锁条件
已用装配机救活 4 名队友

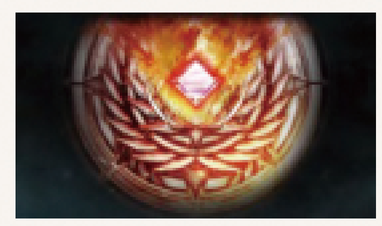
获得方法 可以选私人模式的持久战，选49波，双手柄或者叫朋友帮忙。2P选重装，上来就用榴弹轰自己自杀4次，在死透的情况下1P可以捡起地上的狗牌放进装配机来复活2P，能量足够复活队友4次了。2P只要反复自杀，让1P把狗牌放进装配机复活4次即可。

谢谢你，长官。我能再来一次吗？ 10点



解锁条件
已达成1次再度入伍

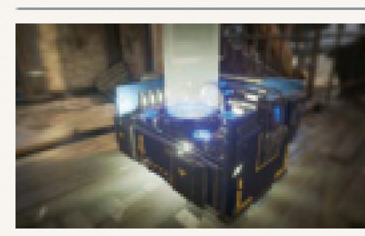
求求你，长官，我能多来几次吗？ 100点



解锁条件
已达成10次再度入伍

获得方法 游戏最耗时的成就之一，一转要1069200的经验，之后每次转生所需的经验都会增加，10转要2079000的经验值。方法如果是自己打就用上面攻略提到的狙击兵刷法。如果纯刷级觉得枯燥，就用上面持久战的方法，从头到尾50波疯狂持久战，配上50波的赏金，升级还是挺快的。当然这没有上百小时下不来。

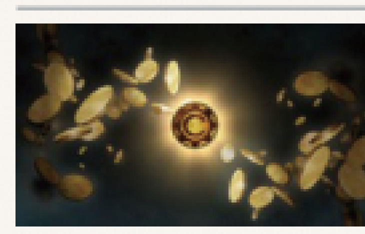
甜心爹地 10点



解锁条件
已在装配机里总计存放1000000能量。

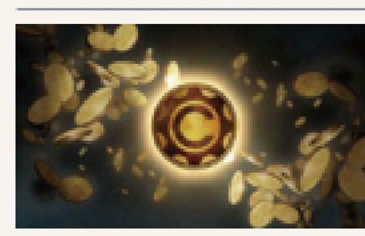
获得方法 使用侦察兵职业，有存放奖励基本全场捡，很快就能完成。

这是个开始 5点



解锁条件
总计已获得1000点数

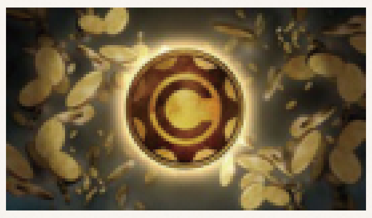
继续前进！ 5点



解锁条件
总计已获得10000点数



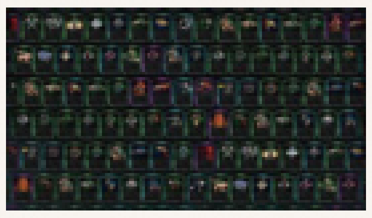
我叫蠢普 20点



解锁条件 总计已获得100000点数

获得方法 点数就是指游戏中用来开箱的金币，这里推荐用狙击兵刷经验的方法，一次七十多金币，当然50波疯狂下来也能拿到不少，后期肯定够了，在漫长的升级过程中这个是一定会解开的。顺便一提这个成就名字很强。

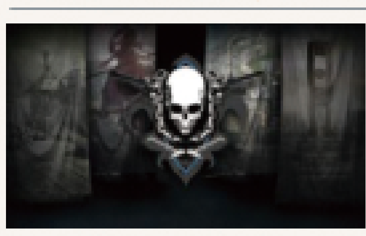
这些手段足以让我成为你的噩梦 10点



解锁条件 已将5张技能卡片升到顶级

获得方法 建议升级满5张普通卡就好，紫卡消费比较多，除了狙击兵攻击外都不怎么值得。5张卡从实用度来说推荐升满炮塔折扣、炮塔伤害、存放奖励、建造费用、障碍物费用，这些可以优先升满，肯定没坏处。卡片不够就摧毁没用的卡来用废金属生成足够的数量。

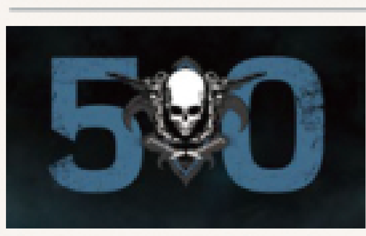
我杀人如麻，见多识广 50点



解锁条件 已在任意难度所有发售系列地图的持久战中，与小队一起连续完成50波攻势。

获得方法 发售时系列图有10张图，玩家如果50波的过程中不小心掉线了，那么抱歉成就不会算数。过程中被全灭重来是没有问题的。这10张图打完50波不会有标记，只有成就进度，玩家打过哪张图一定要记一下，否则忘记哪张没打就比较麻烦了。10张图50波没有难度要求，图快的话打最低难度就好，合理利用技能和兵种相信不是什么难事。建议以固定的朋友一起打，野战的话好多人根本不管你，打个几波就跑得大有人在。

老天爷咧！ 25点



解锁条件 已与小队一起在持久战中连续完成了50波攻势

获得方法 这个要求队伍中职业不重样，不过不用必须5人，三个人也能解开，只要保证职业不同就可以了。

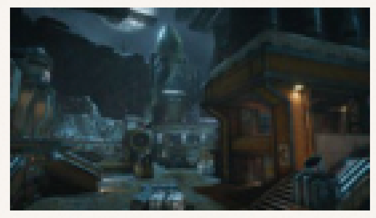
老派大英雄 5点



解锁条件 已获得10次“老派大英雄”勋带

获得方法 老派大英雄的勋带条件为在躲避球中成为最后生存者的身分赢得比赛。这个必须要在公开模式下打，私人是不行的。最简单的办法就是5个玩家玩打电脑的模式。投票记得投躲避球模式，上来四个人集体自杀，留下要刷的玩家，最后的玩家杀掉其他所有电脑。实在觉得困难也可以5人双手柄对搜来刷，可以把地域改成玩家少的区域来避免误搜。

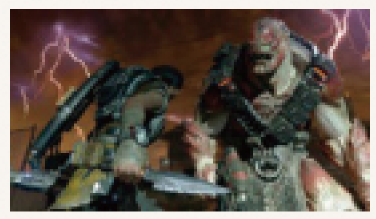
和我的小伙伴问个好 5点



解锁条件 已在军备竞赛中达成最后的致胜击杀

获得方法 军备竞赛就是会不断更换手中武器的模式，这个成就可以在私人模式下解开。玩家使用双手柄即可，使用最后一把轮换到的武器把2P干掉就能解开这个成就。

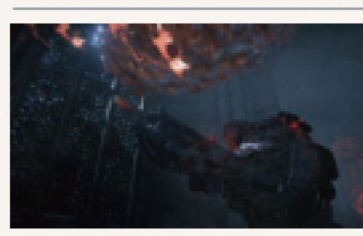
这才叫刀子！ 5点



解锁条件 已在猛拉或踢击之后，用战斗小刀击杀10名敌人

获得方法 在战役模式1-1里有个专门教玩家使用这招的地方，反复读取上个检查点完成10次就好了。

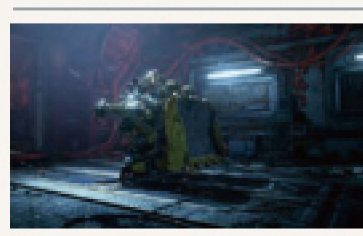
当心！哦……当我没说 5点



解锁条件 已用卵荚杀死25名敌人

获得方法 在敌人头上有卵荚的时候，队友会说“Drop a pod for cover!”此时射击上方的卵荚即可杀死敌人。在第三幕第二章教堂第一次遇到兽族的时候，往后推进在大厅里就有这样的机会。反复读取检查点即可完成。

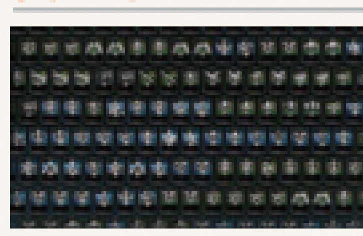
杀人机器 5点



解锁条件 已用装卸机碾压15名敌人

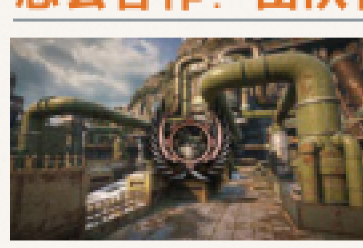
获得方法 推荐刷4-1，这里的敌人更多，杀完反复读取上个检查点直到解开成就即可。

赏金猎人 10点



解锁条件 已完成完成 20个赏金

怎么合作？团队合作！ 5点



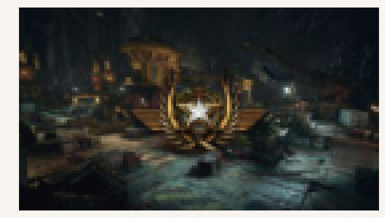
解锁条件 已赢得了一场简单难度的合作对战匹配游戏

个人天赋能杀人，但团队合作才能赢！ 5点



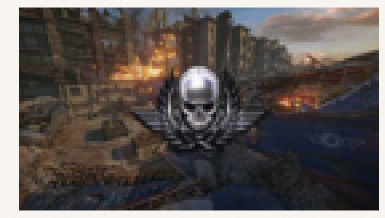
解锁条件 已赢得一场困难难度的合作对战匹配游戏

团队齐心，梦想成真！ 5点



解锁条件 已赢得一场普通难度的合作对战匹配游戏

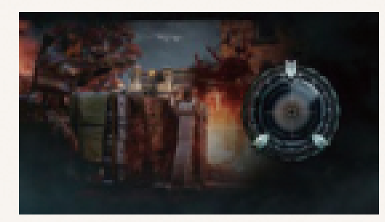
欲速则独行，欲远则同路 5点



解锁条件 已赢得一场疯狂难度的合作对战匹配游戏

获得方法 在核心模式的对抗AI模式中，玩家打完一场疯狂难度的合作就能把其他难度的一起解开了。

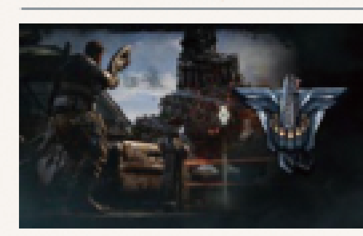
说个名字。谁都行。 20点



解锁条件 已与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“狙击兵”兵种连续完成了 50 波攻势。

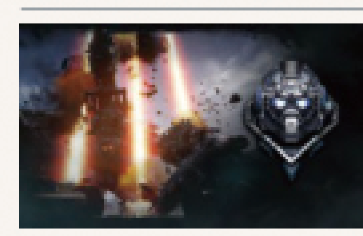
获得方法 打法参考上文的持久战攻略，5个职业都打同一张图即可，祝好运不掉线。

许多事情，我都略懂 20点



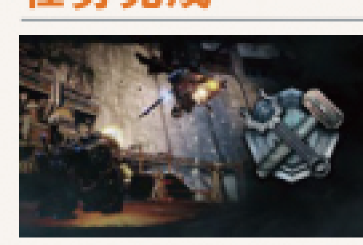
解锁条件 已与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“侦察兵”兵种连续完成了50波攻势。

多棒的一天！多么美好的一天！ 20点



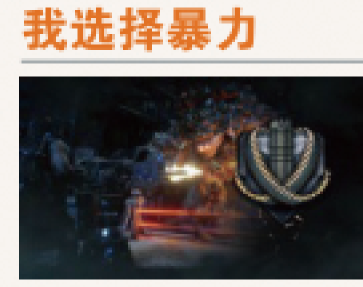
解锁条件 已与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“士兵”兵种连续完成了50波攻势。

任务完成 20点



解锁条件 已与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“工程师”兵种连续完成了50波攻势。

我选择暴力 20点



解锁条件 已与小队一起在疯狂难度、任意地图的持久战中，以“重装兵”兵种连续完成了50波攻势。



AKIBA'S BEAT

PS4	
秋叶原之击	Acquire
AKIBA' S BEAT	角色扮演 / 日版
2016年12月15日 / 本地1人	无对应周边
售价为6200日元	

作为“《秋叶原》系列”的最新作，本作的风格与前作相比却是大有不同。战斗风格与“《传说》系列”如出一辙，而故事的设定却更偏向于“《女神异闻录》系列”。本作的流程很长，而且角色支线很丰富，收集要素里更是有符合时下最流行的抽卡要素，也因此，想要白金本作，可是需要花费不少的时间。本作的PSV版将于4月27日发售。

文 秋沙雨 美编 雷普利

目录指引contents

系统详解

本作的难度分为
- 简单（イ－ジ－）
- 普通（ノ－マル）
- 困难（ハ－ド）
- 妄想（イマジン）

由于本作的奖杯没有难度要求，同时也不会对经验值、金钱以及掉落品几率造成影响，所以各位可以选择适合自己的难度来进行游戏。游戏难度在战斗以外的时候可以随时更改。

操作指南

日常探索

键位	功能
○	确定/攻击
×	跳跃
□	打开地图
△	打开菜单
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键	选择项目
OPTIONS	暂停

战斗

键位	功能
○	普通攻击/（长按）发动妄想模式
×/左摇杆+×/右摇杆	使用技能
□	防御
□+左摇杆	左右滑步/突进/后退
□+×	跳跃
△	打开菜单
左摇杆	面对着目标敌人前后移动
L1+左摇杆	在战场自由移动
L1	切换至最近的目标
R1	查看目标敌人的讯息
R1+右摇杆	任意切换目标
十字键	切换操作角色
OPTIONS	暂停

存档点



在本作里，游戏进度的存档只能够通过存档点来进行，玩家无法在日常探索或者攻略迷宫的时候随时进行存档。

存档点还有回复效果，碰触存档点之后角色的HP和SP就会回复至全满的状态。

地图

在移动时按下□键就能够打开地图确认各地区的信息。在地图上会标注有存档点、主线流程目的地、支线剧情触发点等图标，这对完成支线很有帮助，因为只有在有支线出现的时候画面左边的解说里才会有支线(**サブイベント**)的图标解说，当玩家完成了支线或者是当前没有支线的时候这个解说就会消失。

同时，在秋叶原里移动的时候，还可以在地图界面按下△键直接在各个区域进行移动，移动目的地是各区域的存档点所在地。



商店(ショップ)

在秋叶原里出现的商店共分为四种。

道具商店(**アイテムショップ**)专门贩卖消耗类的道具。

服装店(**アパレルショップ**)专门贩卖服装、部位防具以及饰品，其中各店铺贩卖的饰品类型不尽相同，每个章节都会追加新的商品。

电子部件商店(**パソポンショップ**)专门贩卖电子部件，和服装店一样，每个章节都会追加新的商品。

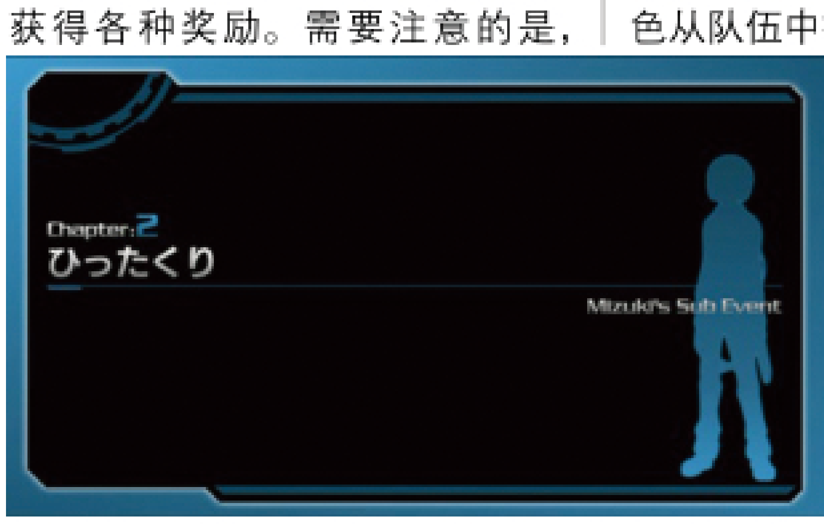
卡片商店(**カ－ドショップ**)专门贩卖卡片。



角色支线(サブイベント)

游戏的每一章都有各种各样的角色支线，完成角色支线可以获得各种奖励。需要注意的是，辅助角色也有支线，想要触发辅助角色的支线的话就必须把该角色从队伍中换下来或者换上去(在菜单页面的辅助角色一栏按下L1/R1键)。

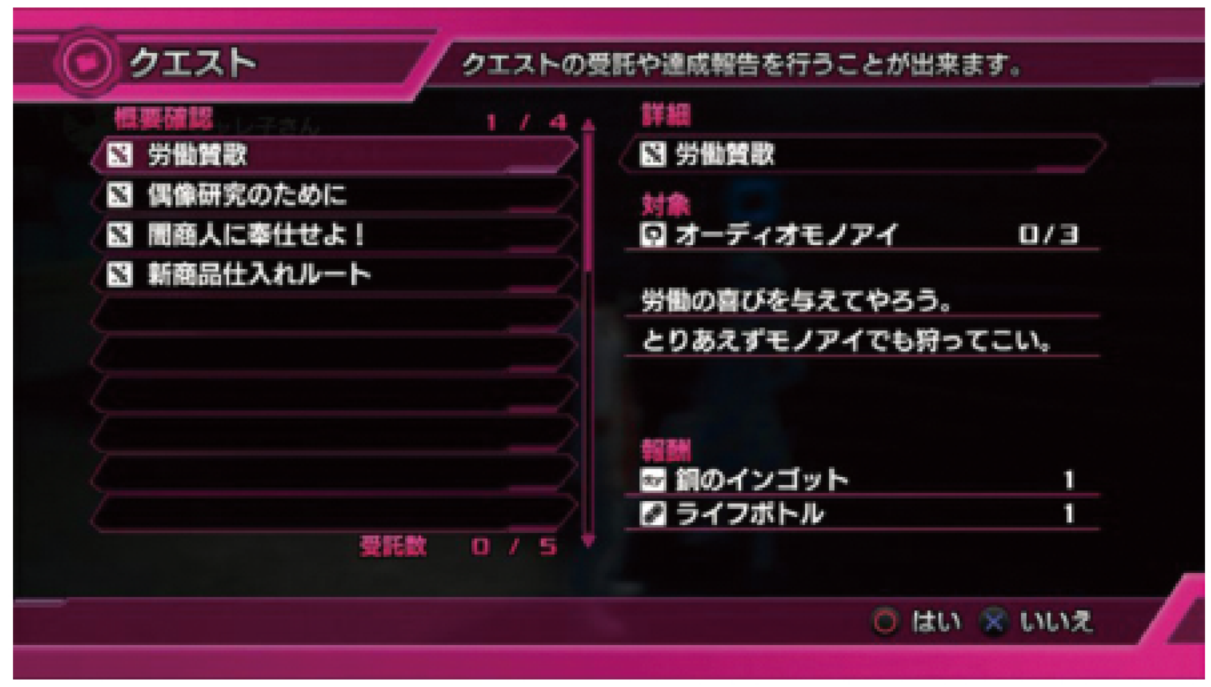
角色支线的进度可以在菜单的“**イベントリスト**”→“**サブイベント**”中进行查看。



委托(クエスト)

在“**ジャンク通り**”和**シャレ**子对话可以接受委托，总共有50个委托。1次最多可以接5个委托，委托的内容为打倒特定对象的敌人，完成任务后可以获得回复道具和换钱用的“**インゴット**”类道具(专门用来卖了换钱的道具)。

委托的完成情况可以在菜单的“**レコ－ド**”→“**クエストレコ－ド**”中进行查看。



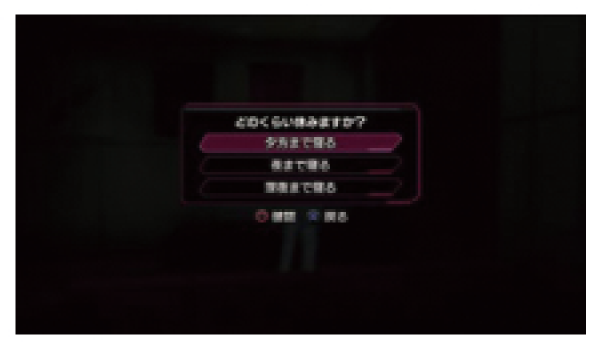
地下斗技场

完成**ナナ**的角色支线之后就可以挑战地下斗技场。斗技场分为个人战和团体战两种类型，在战斗里可以任意使用道具，战斗胜利后还能够获得经验值奖励和道具奖励。

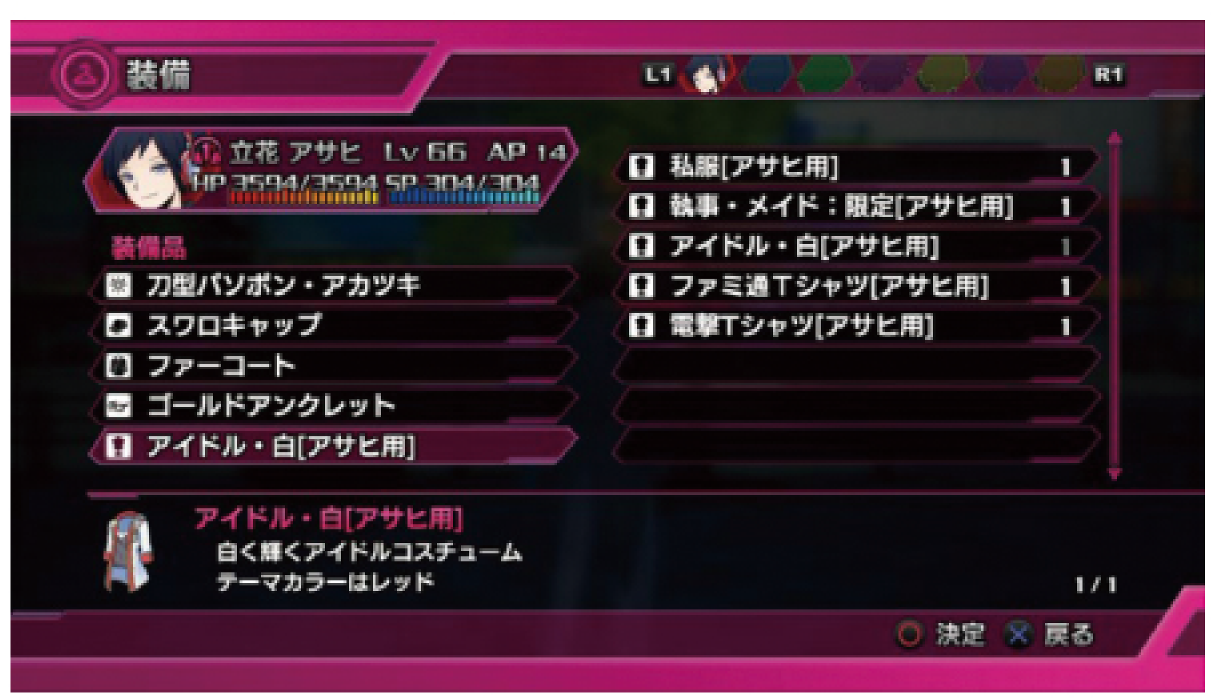


昼夜更替

在游戏进行到终盘的时候，就能够在家里调查床铺来进行昼夜的更替，这会影响到部分支线的出现以及部分商店的出现。可选择的时间为白天(昼)、黄昏(夕方)、晚上(夜)、深夜四个时段。



装备



在装备页面里玩家可以更换角色的头部防具、服装和饰品，在战斗里无法更换装备。同时在装备页面里玩家还能够给角色更换从游戏中或者DLC里获得的服装。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

电子部件（パソポンパーツ）



电子部件分为五类，分别为主板（**マザボ**）；
CPU；
显卡（**グラボ**）；
硬盘（HDD）；
内存（**メモリ**）。

其中除了内存之外，其他部件大多数都为通用部件，在游戏终盘时可以通过其他途径来获得各个角色专属的最终部件。

每一类的部件所影响的因素都不一样。

主板影响电子部件的装备等级，主板等级越高，可装备的部件范围也就越丰富。在更换主板时需要重新装备其他的部件。

CPU影响AP上限，CPU等级越高，AP上限越高，在战斗时可连携的次数也就越多。

显卡影响妄想模式的阶段上限，其中第五个阶段为最终形态。

硬盘影响可同时装备的音乐数量。

内存影响角色的物理攻击和魔法攻击。

音乐（ミュージック）

在音乐页面里玩家可以设定各个角色在发动妄想领域时所使用的曲目。各个曲目大多通过完成主线获得。

一位角色一开始可以装备一首音乐，最高上限为五首。每首音乐分为一般长度和缩短版本（**ショート**），缩短版本

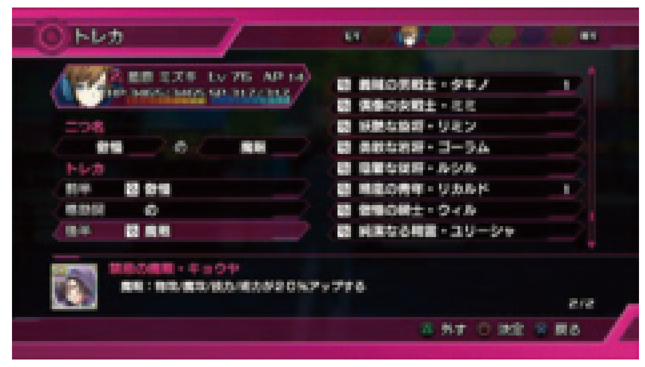
信息栏里，Time代表曲目的时长，会影响到妄想领域的时间上限；Rate Ave代表每一次攻击会增长的Rate槽；Burst Rate代表当音乐进入高潮之后会叠加到Rate槽之中的数值。



收集卡片（トレカ）



剧情进行到一定程度之后就会开启收集卡片系统，在卡片商店里花5000日元可以抽卡，一次可抽5张，稀有度从低到高分别为C、N、R、SR、UR。



在游戏里共有2种卡组，1种是在商店里就可以买到的“**ヴァニファン**”，分为三弹，第三弹需要完成**ヤマト**的支线才会出现。1种是“**アキバズビート**”，需要完成**アケミ**的支线后才会出现，这套卡组只能在“**菫のエデン**”里购买。

每张卡片都有前半和后半2个技能，每个角色可以装备两张卡片，可以分别获得两张卡片的前半技能和后半技能共2个效果。稀有度越高的卡片技能越好。

辅助角色（サポートキャラ）



在流程里，有部分角色会以辅助角色的身分加入队伍，将她们设定为辅助角色之后可以在迷宫里获得各种各样的提示，当附近有宝箱、敌人或者是区域出入口时，在画面左上角会出现他们的提示语音和文字。

同时，每个角色有不同的辅助效果，会在战斗里带来各种各样的好处。

在菜单页面里将图标移动至右侧的辅助角色一览后，按下L1键或者R1键就可以切换辅助角色，按下△键可以确认该角色的辅助效果。

角色名称	辅助效果	入队时期
ぴんくん	在HP剩余量少的时候一定几率赋予队伍角色自动回复HP的效果	第一章
铃森モエ	在SP剩余量少的时候一定几率赋予队伍角色自动回复SP的效果	第三章
西园寺ヨシノ	在队伍角色陷入异常状态时一定几率给予角色状态效果无效化的加成	第七章
早乙女カナタ	在HP或SP剩余量少的时候一定几率赋予队伍角色物攻/魔攻或者物防/魔防提升的效果	第九章
アクワイアちゃん	连击数越高，战后获得的经验值或金钱增多	通关后完成アクワイアちゃん的角色支线
娘田ミケ	在战斗里随机提高队伍角色的角色参数	通关后完成支线“名も無き世界”

角色参数



在菜单页面直接查看角色讯息的话可以确认他们的各种参数。

参数名	效果
物攻	影响物理攻击的伤害输出
魔攻	影响魔法攻击的伤害输出
物防	影响物理攻击对角色的伤害
魔防	影响魔法攻击对角色的伤害
技力	影响物理攻击将敌人打出硬直的几率
体力	影响物理攻击让角色产生硬直的几率
术力	影响魔法攻击将角色打出硬直的几率
知力	影响魔法攻击让角色产生硬直的几率
敏捷	影响逃走所需时间和使用道具后的冷却时间
幸运	影响暴击率
AP	影响角色行动连携次数

战斗

遇敌

在迷宫里，玩家与敌人接触之后就会切换到战场来进行战斗，而根据接触方式的不同，会产生3种不同的效果。

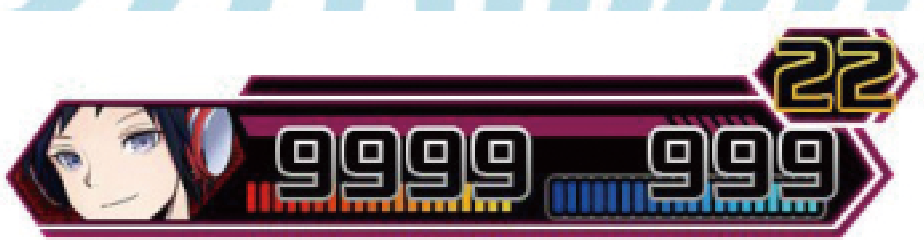
直接接触敌人的话会以敌人和我方两边分开的状态进入战斗，不会对敌我双方造成影响。

角色在地图上攻击敌人成功后会进入先制攻击状态，这时候会以我方包围敌人的状态进入战斗，同时会减少敌人全体的一些HP。



角色在地图上被敌人从身后接触的话会以被偷袭的状态进入战斗，这时候我方就会被敌人包围，同时减少我方全体的一些HP。

AP



战斗里角色状态栏右上的数字便是角色当前可用的AP。

在战斗时，普通攻击、使用技能和进行滑步都会消耗AP，1次攻击或者1次滑步会消耗1AP，当AP消耗完毕之后角色就无法继续攻击，不过可以进行移动。在经过约2秒之后所消耗的AP就会恢复至最大值。

电子部件的CPU会影响AP的上限。

普通攻击



在战斗里按○键可以使用角色的普通攻击，普通攻击分为：

- 通常攻击
- 移动攻击
- 上攻击和下攻击

通常攻击就是只按○键进行攻击。

移动攻击是左右推动左摇杆的同时按○键进行攻击。

上攻击和下攻击是上下推动左摇杆的同时按○键进行攻击。

普通攻击会消耗角色的AP，不过可以回复角色的SP，回复量较少。

技能（スキル）



在战斗里，利用左摇杆+×键或者右摇杆可以让角色发动技能，玩过《传说》的对此一定不会感到陌生。1个角色最多可以装备8个技能。

技能通过升级来获得。使用技能不仅仅需要消耗AP，还会消耗SP。SP的上限通过升级来提升，通过使用道具或者是普通攻击来进行回复，部分装饰品或者是**モエ**的辅助技能也可以回复SP。

妄想模式（イマジンモード）与妄想领域（イマジンフィールド）

画面左下角的圆形槽便是妄想槽（**イマジンゲージ**），在战斗里通过攻击可以积攒妄想槽。妄想槽分为几个阶段（阶段上限可以通过电子部件来提升），在攒满一个阶段之后，使用技能后长按○键就可以进入妄想模式，这时候操作角色就会进入妄想状态，进行攻击也不会消耗AP。在妄想模式结束之后妄想槽才会继续进行积攒。

在妄想槽攒满了之后使用技能后长按○键就可以进入妄想领域，进入妄想领域之后我方所有角色都会进入妄想状态，同时可以积攒Rate槽，提升攻击输出的倍率。



EX技能（EXスキル）

在角色解锁了EX技能（在62级即可解锁）之后，进入妄想模式或者妄想领域之后，使用可以连携EX技能的术或技，在目标身上出现粉红图标后长按〇键即可发动强有力的EX技能。





需要注意的是，EX技能会消耗SP，如果SP不够的话，就算进入了妄想模式或者妄想领域也无法发动EX技能。

作战

在菜单的“作战”页面可以调整各角色的战斗行动。

タ－ゲット为攻击目标，基本行动为在战斗时的行动倾向，HP消费为当HP低于所设定的数值时就会进入防御状态，SP消费为当SP低于所设定的数值时就不会使用技能，**オ－トアイテム**为是否开启自动使用道具，在每个角色的图标上按下△键就可以设定该角色会在什么情况下使用什么道具。

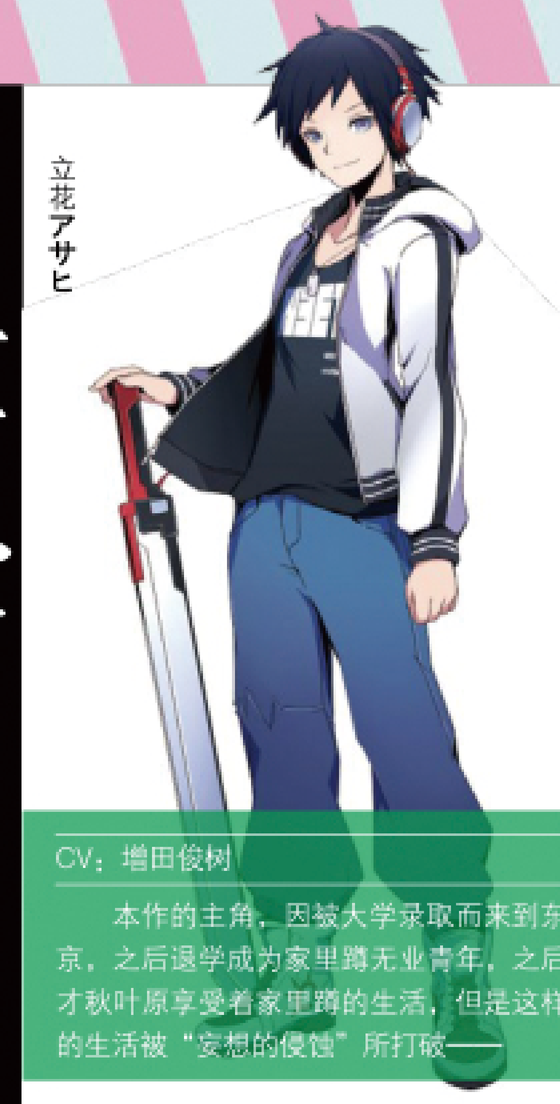


角色介绍



立花朝日

立花アサヒ



CV：增田俊树

本作的主角，因被大学录取而来到东京，之后退学成为家里蹲无业青年，之后才秋叶原享受着家里蹲的生活，但是这样的生活被“妄想的侵蚀”所打破——

「19岁」

蓝原水月

蓝原ミズキ



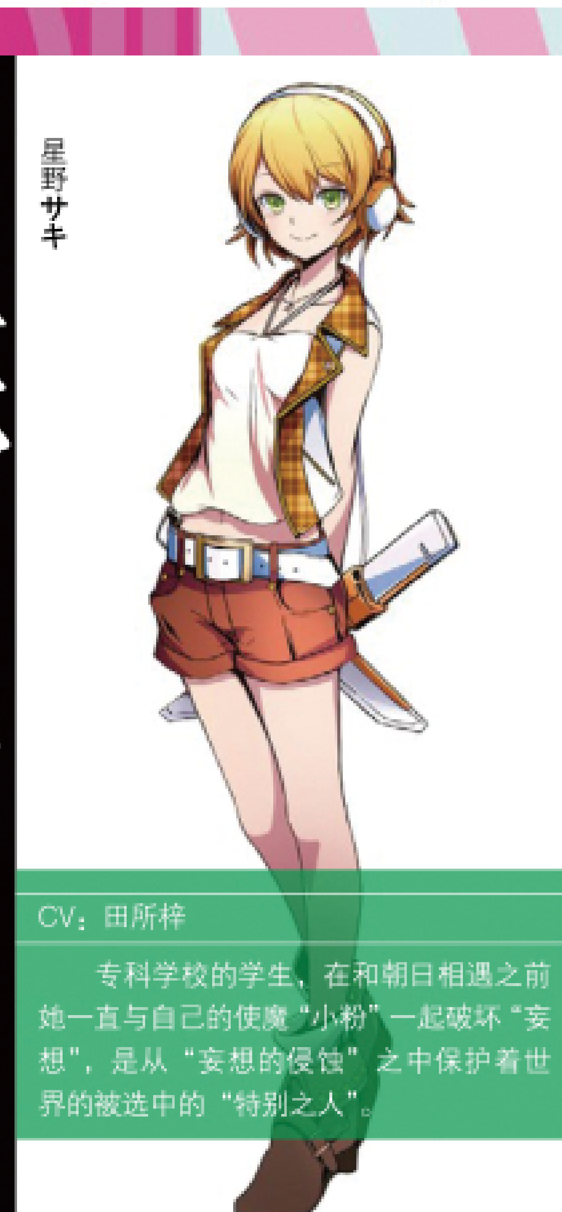
CV：小野贤章

朝日的青梅竹马，大学生，和自由散漫的朝日相反，水月是个既认真又努力的青年，每天忙碌于大学生活和家教打工之中，过着充实的生活，但是……

「20岁」

星野咲

星野サキ



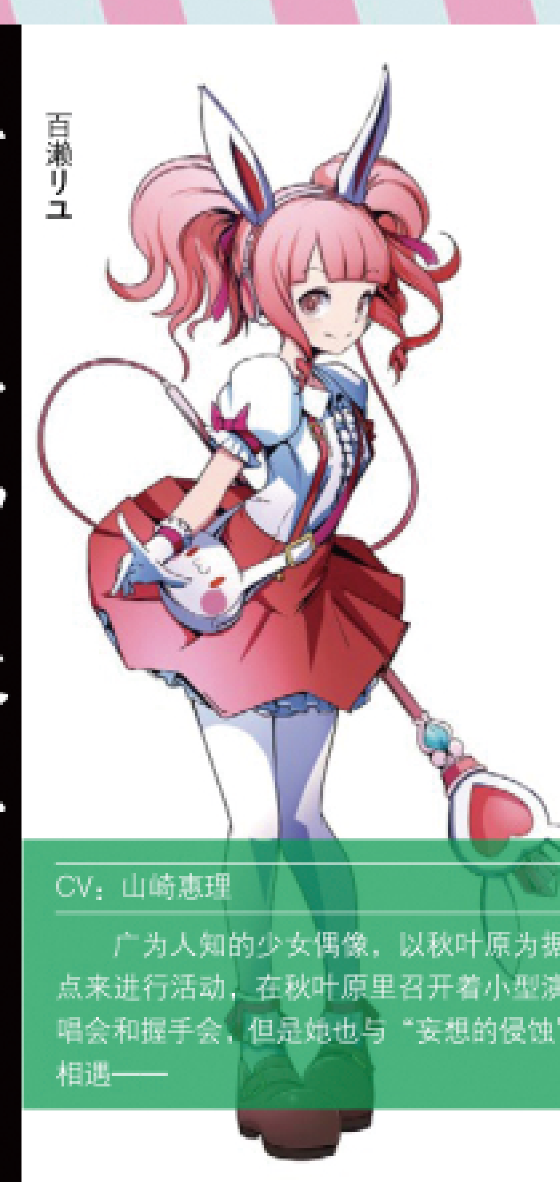
CV：田所梓

专科学校的学生，在和朝日相遇之前她一直与自己的使魔“小粉”一起破坏“妄想”，是从“妄想的侵蚀”之中保护着世界的被选中的“特别之人”。

「18岁」

百濑梨夕

百濑リユ



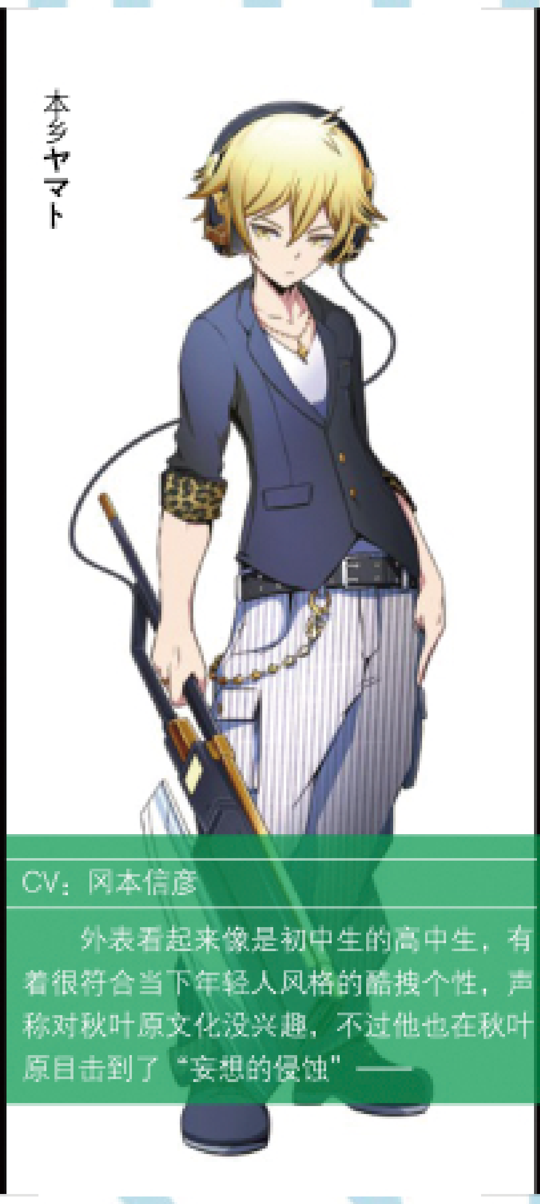
CV：山崎惠理

广为人知的少女偶像，以秋叶原为据点来进行活动，在秋叶原里召开着小型演唱会和握手会，但是她也与“妄想的侵蚀”相遇——

「14岁」

本乡大和

本乡ヤマト



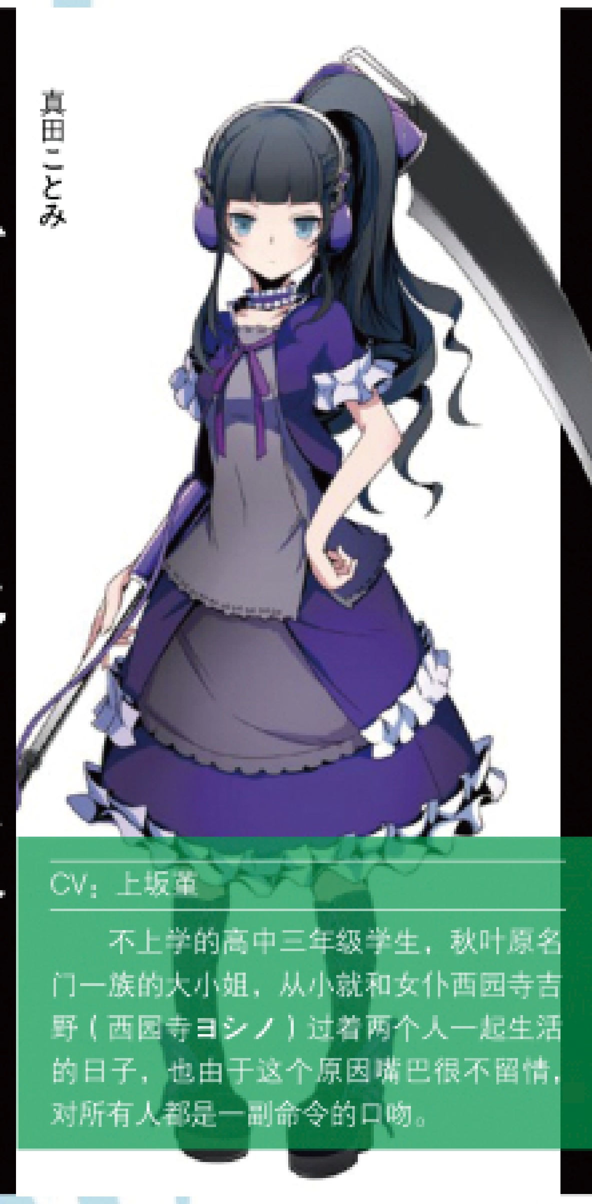
CV：冈本信彦

「16岁」

外表看起来像是初中生的高中生，有着很符合当下年轻人风格的酷拽个性，声称对秋叶原文化没兴趣，不过他也在秋叶原目击到了“妄想的侵蚀”——

真田琴美

真田ことみ



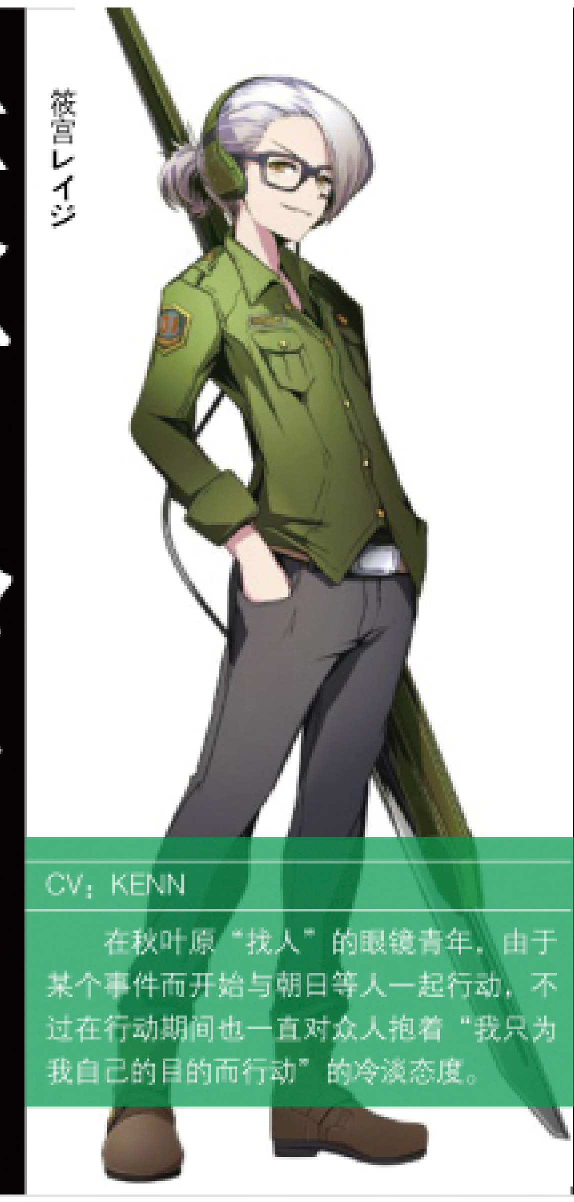
CV：上坂堇

「17岁」

不上学的高中三年级学生，秋叶原名门一族的大小姐，从小就和女仆西园寺吉野（西園寺ヨシノ）过着两个人一起生活的日子，也由于这个原因嘴巴很不留情，对所有人都是一副命令的口吻。

筱宫岭司

筱宮レイジ



CV：KENN

「28岁」

在秋叶原“找人”的眼镜青年，由于某个事件而开始与朝日等人一起行动，不过在行动期间也一直对众人抱着“我只为我自己的目的而行动”的冷淡态度。

流程攻略

第1章 浸食する妄想

妄想迷宫“始まりの妄想宫”



开场剧情之后就是一条路直通到底的迷宫，一路上遇到的敌人是战斗教学。前进至尽头触发剧情即可回到现实。

现实世界



离开主角**アサヒ**的家前往秋叶原，向前走一段路触发与猫耳女仆的剧情，然后解锁地图菜单。

前往左上角的“**ジャンク通り**”，靠近**ミズキ**触发剧情然后回家，调查床铺进入第二天。

第二天起床后离开家里前往秋叶原，前进一段路触发剧情，之后前往“驿前广场”遇到**サキ**，靠近**サキ**后前往妄想迷宫。

妄想迷宫“オ–ディオの妄想宫”



进入迷宫后向前走一段路触发强制杂兵战，**サキ**入队。强制战结束后解锁菜单功能。

该迷宫共有3个区域，看着地图来走即可，在第二个区域尽头有存档点，进入第三个区域触发BOSS战。

BOSS **オ–ディオ**の妄想主

弱点：水、地；耐性：风、光

由于是第一个BOSS所以战斗难度不大。多注意控制SP的消耗以及回复HP即可。需要注意的攻击是BOSS的周身镭射以及HP降至三分之一以下时的正前方多重镭射。





特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

第2章 梦からさめたら

现实世界



剧情之后离开房间前往秋叶原，在“驿前广场”触发剧情，之后向西边前进来到“中央通り”和サキ对话，剧情后解锁商店购物功能以及地图移动功能，在地图页面按下△键即可在各街道之间来回移动。

前往“中央通り·北”，过马路触发剧情，然后分别与眼镜のハッピ男、太めのハッピ男和细めのハッピ男对话。剧情后进入黄昏时段，这时候会有角色支线。

星野サキ的角色支线·第1章 正义の味方

触发地点：ジャンク通り

调查存档点旁边的店面触发支线，然后前往“电气街口”的拐角附近和NPC对话，然后在西边出口靠近店铺触发剧情。



返回“中央通り·北”和之前对话过的三个NPC再对话一次，之后回家休息进入第二天，前往“中央通り·北”靠近人群触发剧情后和昨天的三人对话，然后在“中央通り·南”东北方和芽钟タロウ对话，返回“中央通り·北”的活动会场。剧情后和昨天对话过的两人再次对话，之后前往“ジャンク通り”的东北方与リユ对话触发剧情，然后前往“秋叶原驿”靠近售票机前。

剧情后自动来到“中央通り·北”的活动会场，与昨天对话过的两人再对话一次，然后前往昨天来过的“秋叶原驿”售票机前触发与リユ的剧情。

之后进入最后一天，从家里前往“中央通り·北”的活动会场，然后在正前方墙角靠近リユ，之后返回会场，剧情后リユ入队，进入妄想迷宫。

妄想迷宫“アイドルの妄想宫”



向前走一段路触发强制杂兵战，进入“妄想模式”和“妄想领域”的教学。

迷宫共有5个区域，其中第3区域的出口有两个，选择左边的出口前进即可，在尽头触发BOSS战。

BOSS アイドルの妄想主



弱点：暗；耐性：光

BOSS的攻击主要是以正前方范围的魔法攻击为主，在BOSS进行咏唱时尽量使用左右滑步来绕到两旁即可。除此之外需要注意的就是高空冲刺以及周身范围的爆炸攻击。

第3章 お归りなさいませ

现实世界

过马路靠近大斧头下触发剧情，之后返回家里靠近床触发剧情进入第二天，做完补给和角色支线之后进入妄想迷宫。

百濑リユ的角色支线·第1章 わらしべ长者

触发地点：中央通り·北

在商店旁调查“？”触发支线，然后在“驿前广场”的ACQ48カフエ前触发剧情，之后分别和“中央通り·北”与“中央通り·南”的地图所示NPC对话，最后返回“驿前广场”的ACQ48カフエ前与地图所标注的NPC对话即可。

妄想迷宫“中二の妄想宫”

这个迷宫的攻略要点是要打开开关来前进。



第1区域的开关分别在入口前、西边和东边。

第2区域的开关在东南和东北。

第3区域直接前进至尽头即可。

前进至第4区域触发剧情，之后原路返回到现实世界。

现实世界

走出迷宫之后触发剧情，之后前往“里通り”的女仆咖啡厅前触发剧情，之后前往“中央通り·北”东北方的商店前靠近女仆触发剧情，之后进入第三天。



前往“里通り”的女仆咖啡厅前集合，分别与モエ与根仓ケン对话，然后去“中央通り·北”与七尾ナナ对话。

星野サキ的角色支线·第2章 意外なアルバイト

触发地点：中央通り·南

触发支线后分别在“中央通り·南”、“里通り”、“ジャンク通り”的地图所示地点靠近NPC触发剧情，之后返回支线触发地点和店长对话即可。

在“中央通り·北”的迷宫入口前触发剧情，之后前往“里通り”的店铺前触发剧情，之后需要去各处和地图所示的NPC对话，地点分别为“ジャンク通り”、“中央通り·北”、“中央通り·南”（有2位）、“秋叶原驿”、“电气街口”。

最后前往“中央通り·北”进入妄想迷宫“中二の妄想宫”，前往第4区域触发剧情，之后モエ作为辅助角色入队，这时候可以把ぴんくん换成モエ。



离开迷宫返回现实世界，前往“里通り”，进入“メイドの妄想宫”。

妄想迷宫“メイドの妄想宫”



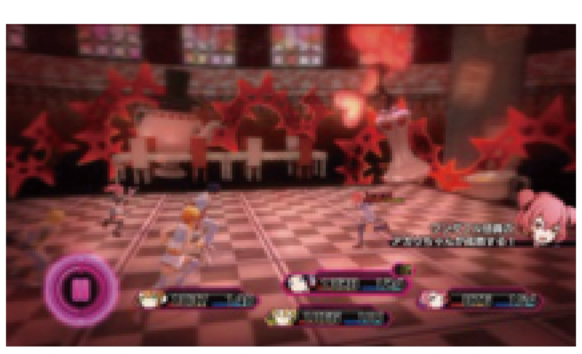
迷宫共有6个区域。在入口附近触发剧情，本乡ヤマト加入队伍，如果这时候装备不是很充分的话可以先离开迷宫去给ヤマト调整一下装备。

第1个区域选择东边或者西边的出口前进，一路前行至第4个区域。

第5个区域的出口在西北方，来到存档点前触发剧情，之后可以在迷宫里购物了，解锁“收集卡片（トレカ）”系统。

来到第6个区域尽头触发2场BOSS战。

BOSS 鬼灯アカリ



弱点：水；耐性：火、光

主要让サキ专注回复的话问题就不会太大。由于参战人员里アサヒ和ヤマト的技能属性是和鬼灯アカリ的耐性重合，所以建议手控リユ专注使用水属性的术为主要输出。战斗结束后HP和SP会全回复，所以不用担心SP的消耗。

BOSS メイドの妄想主



弱点：火、土；耐性：水、风

需要注意的是BOSS的带毒攻击，事先多准备一些恢复异常状态的道具会比较容易战斗。在BOSS进入濒死状态后会使用大范围的吹飞攻击

第4章 在りし日の冲动

现实世界

剧情后可以前往“UBXエリア”。

百瀬リユ的角色支线·第2章 衣装の素材

触发地点：里通り

在存档点附近触发支线，然后前往妄想迷宫“メイドの妄想宫”打倒5个“メイドビショップ”，也就是会使用魔法的敌人。

分别在“电气街口”、“中央通り·南”、“UBX”2楼和“ジャンク通り”的地图所示地点触发剧情。其中“ジャンク通り”的剧情会解锁“委托（クエスト）”系统。



触发所有剧情后进入黄昏，这时候有角色支线可以做。

星野サキ的角色支线·第3章 スイ-ツを求めて

触发地点：里通り

在妄想迷宫入口附近触发支线，然后前往“中央通り·北”的“ホン·キホ－テ”触发剧情，之后前往“电气街口”的存档点旁触发剧情。

处理完所有事情之后前往妄想迷宫“中二の妄想宫”。

妄想迷宫“中二の妄想宫”

BOSS 团长



弱点：×；耐性：水、土

团长的武器是枪，所以攻击都以远距离攻击为主，也因此手控リユ使用魔法进行输出的优势就不是很大。不过团长的攻击范围主要是以正前方为主，绕道他身后来攻击即可。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

现实世界

离开迷宫之后在“电器街口”出口附近触发剧情，去西边出口前以及“UBX”2楼和**ヤマト**对话，之后分别在“中央通り·北”和“驿前广场”跟地图所示的NPC对话，在“中央通り·南”东北出口触发与**青いお姉さん**的剧情。



回到“电器街口”的西边出口方向和**ヤマト**对话，之后除了**ヤマト**之外全员集合。

在妄想迷宫“中二の妄想宫”入口前触发剧情

妄想迷宫“中二の妄想宫”



前进至第2层触发剧情战斗，战斗里**ヤマト**归队，继续前进穿过第4个区域。

第5个区域的开关在东北方的区域。

进入第6个区域后有5条路，在右边数起第二条路打开开关，然后前往最左边的路尽头打开开关即可前往出口，在存档点前有商人和存档点可以进行补给和回复，建议给能用状态回复技能的**サキ**准备一些防止麻痹的装备。

BOSS 中二の妄想主



弱点：光；耐性：土、暗

鉴于BOSS弱点为光属性所以建议手控**サキ**或者**ヤマト**作为主输出。BOSS的难度不大，惟一的难处在于BOSS会使用附加麻痹状态的技能，给**サキ**准备好放麻痹的装备之后用她的技能“**ケアライト**”来给同伴恢复状态是最保险的做法。

战后妄想槽成长至第二阶段。

现实世界

剧情后前往UBX西南出口前触发剧情。

第5章 守りたい世界

现实世界



パソポンショップ追加新的商品。前往“电器街口”的**レディオ**会馆前触发剧情，然后前往“驿前广场”与同伴们汇合。在晚上后从“里通り”北侧的移动点进入“**革のエデン**”触发剧情，之后自动进入第二天，这时候有几个支线可以做。

百濑リユ的角色支线·第3章 スキャンダル

触发地点：中央通り·南

在“中央通り·南”的道具店附近触发支线，然后前往“中央通り·北”的“**アイドルの妄想宫**”附近拐角处触发剧情，之后分别前往“**ジャンク通り**”存档点旁边和“里通り”交叉路口，最后在“里通り”的小巷尽头即可完成支线。

本乡ヤマト的角色支线·第1章 イグニッションスキル发动

触发地点：电器街口

在“电器街口”的**トレカクイ－ンダム**前触发支线，然后前往“中央通り·南”的**カ－ドコレクション**，之后前往“里通り”的**カ－ド**寺前触发剧情，最后回到“电器街口”的**トレカクイ－ンダム**前报到即可完成支线。

铃森モエ的角色支线·第1章 恶质なご主人样

触发地点：里通り



如果**モエ**是辅助角色的话需要把她换下来才会出现支线提示。在“里通り”的妄想迷宫入口附近触发支线，之后去“电器街口”和**ミケ**对话，然后去“里通り”和根仓对话，最后在“中央通り·北”靠近**ナナ**触发剧情即可完成支线。

七尾ナナ的角色支线·第1章 正义を贯く少女

触发地点：中央通り·北

在“中央通り·北”的道具店附近触发支线，之后分别在“驿前广场”通往“UBX”的2楼通路岔路口西边小路尽头以及“驿前广场”西南出口附近触发剧情，最后回到“中央通り·北”的道具店前与**ナナ**汇报即可完成支线。



在“电器街口”的**レディオ**会馆前触发剧情，之后在每个区域与地图标示的NPC对话，然后回到“电器街口”的**レディオ**会馆前遇到团长，然后去“**ジャンク通り**”靠近**ミズキ**触发剧情。

之后前往“驿前广场”和**リュ**对话，进入“**オ－ディオの**妄想宫”，前进至第2个区域与**サキ**和**ヤマト**会和，到第3个区域触发剧情之后自动回到现实世界，之后回家休息进入第三天，首先到里通**り**的“**菫のエデン**”触发剧情，然后有3个支线可以做。

做完支线后前往“电器街口”的**レディオ**会馆前触发剧情，之后进入妄想迷宫。

星野**サキ**的角色支线・第4章 **忍び寄るレンズ**

触发地点：驿前广场

在“驿前广场”的饮料机旁边触发支线，之后分别去“电气街口”的**レディオ**会馆附近以及“中央通**り**・南”的地图所示地点，最后在“里通**り**”的地图所示地点触发剧情即可结束支线。

ぴんくん的角色支线・第1章 **グルメなぴんくん**

触发地点：**ジャンク通り**

把**ぴんくん**换成辅助角色后出现支线提示。在“**ジャンク通り**”的**ぎょうざ**屋前触发支线，然后前往**カレ－**屋，最后到“电气街口”的地图所示地点即可完成支线。

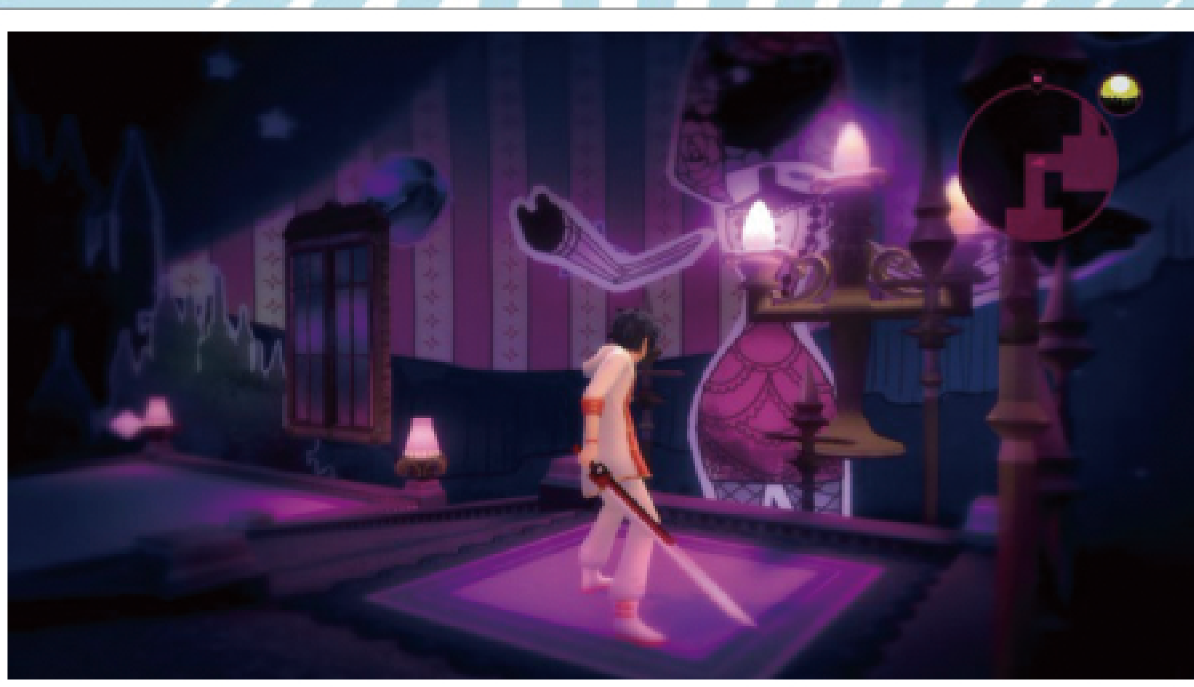
アケミ・エクスタシア的角色支线・第1章 会いたい人

触发地点：里通**り**的“**菫のエデン**”

在“**菫のエデン**”和**アケミ**对话触发支线，分别在“里通**り**”、“中央通**り**・北”和“**ジャンク通り**”与**ス－ツの**女对话，然后返回“**菫のエデン**”内即可完成支线。

做完支线后前往“电器街口”的**レディオ**会馆前触发剧情，之后进入妄想迷宫。

妄想迷宫“ド－ルの妄想宫”



迷宫共有7个区域，不过目前只能到第4个区域。需要注意的是这个迷宫的开关时蜡烛的造型，熄灭蜡烛即可开门。

第1个区域的开关在东南和西南的角落。

在第2个区域首先在西边第2个地区和中央西部的地区解锁开关，然后在中央东部的地区解锁西南地区的开关，往前往西南地区解锁东北地区的开关，最后解开东北地区的开关即可。

在第3个区域向中央南部的地区前进途中有1个开关，在目的地也有2个开关，之后前往西北地区和西北地区的东南方地区解锁2个开关即可。

在第4个区域首先在中央南部地区解锁开关，然后前往西南地区解锁，然后向着存档点所在的地点前进，在存档点附近解锁开关之后返回到西北地区（从上往下数第二个地区）解锁开关，最后在偏地图正中央的地区解锁最后1个开关。在最后一扇门前有存档点，继续前进触发剧情之后就是BOSS战。

BOSS 真田**コトミ**



弱点：水、光；耐性：火、暗

需要注意的是**コトミ**的术攻击，不过整体难度不大，事先攒好妄想槽之后进入妄想模式，手控**サキ**或者**ヤマト**不断输出技能就行了，不过由于**コトミ**没有出现硬直时是会移动到远处来进行术咏唱，在练级断了之后马上切断到附近的角色继续补上攻击。

第5章 あの时の忘れもの

现实世界

从“**菫のエデン**”出来后有2个支线可以做。

本乡**ヤマト**的角色支线・第2章 **探し物はなんですか**

触发地点：**ジャンク通り**

如果**モエ**是辅助角色的话需要把她换下来才会出现支线提示。在“**ジャンク通り**”的存档点附近触发支线，之后分别前往“中央通**り**・北”和“中央通**り**・南”的**ホスマップ**即可完成支线。

七尾**ナナ**的角色支线・第2章 **逃避行の果てに**

触发地点：中央通**り**・北



在“中央通**り**・北”和**ナナ**对话触发支线，之后前往“中央通**り**・北”最近的拐角处和“UBX”存档点对面的小巷，最后来到“驿前广场”地图中央的过道处即可完成支线。



来到“**ジャンク通り**”北部与**ヨシノ**对话，**サキ**离队，之后前往“**ド－ルの**妄想宫”，来到第4个区域触发剧情之后自动返回现实世界。

前往“里通**り**”的“堇**のエデン**”触发剧情，之后回家靠近床铺，然后回到秋叶原。

来到“电器街口”的存档点旁触发剧情，然后在“UBX”的存档点正西边与**アオイ**对话两次，然后进入“自警团**の**妄想宫”，剧情后返回家里，进入第二天。

前往“电气街口”拐角处触发剧情，之后再次进入“**ド－ルの**妄想宫”。

妄想迷宫“ド－ルの妄想宫”

来到第4个区域触发剧情之后就可以继续前进了。

第5个区域入口直走到东北地区的路上一共有2个开关，在东北方有1个开关，全部打开之后来到正北边的地区打开第4个开关，然后绕路到正南边的地区打开最后1个开关即可。

第6个区域的开关顺序分别为正中间地区、南边中央偏东地区、西南地区和南边偏西地区。在最后一扇门附近有存档点和商人



进入第7个区域后触发BOSS战，为2连战。

BOSS 鬼灯**アカリ**（2回目）、鬼灯**アオイ**



【鬼灯**アカリ**】弱点：水；耐性：火、光

【鬼灯**アオイ**】弱点：土；耐性：水、暗

由于两人的弱点属性是我方两位前卫人员所没有的，所以建议手控**リユ**来使用魔法进行主攻，建议优先攻击**アカリ**，因为她的耐性是**アサヒ**和**ヤマト**的惯用属性，最后剩下**アオイ**时可以切换回前卫人员不断进行输出。战斗结束后HP和SP恢复全满。

BOSS ド－ルの妄想主



弱点：水、风、光；耐性：火、土、暗

BOSS会自带2只杂兵蝴蝶，就算把它们打倒也依然会重复刷新，所以专注打BOSS本体就行了。由于火属性为弱点，所以建议手控**リユ**或者**ヤマト**来战斗。

现实世界



回到现实世界之后前往“里通**り**”的“堇**のエデン**”，之后在“**ジャンク通り**”北部触发剧情，然后前往“电气街口”的妄想迷宫入口前。进入迷宫前进至第7个区域最深处触发剧情，如果赶时间的话可以考虑使用道具“**パフュ－ム**”来避免遇敌，在道具商店花500日元可以购买。

第7章 责任

现实世界



剧情后**コトミ**入队，**ヨシノ**作为辅助角色入队。

进入秋叶原之后先别急着跑主线，这时候有真田**コトミ**的角色支线可以做。

真田コトミ的角色支线·第1章 正しい世界の歩き方

触发地点：电气街口

在“电气街口”的妄想迷宫入口前触发支线，之后分别前往“中央通**り**·北”东北方的**ホンキホ－テ**和“里通**り**”的**アパレルショップ**即可完成支线。

前往“中央通り·北”的西北处触发剧情，之后有**リユ**的支线可以做。

百濑**リユ**的角色支线·第4章 好**きな食べ物**

触发地点：中央通り·南

在“中央通り·南”的古野屋店铺前触发支线，之后分别前往“**ジャンク通り**”的野菜**ラーメン**店、“电气街口”的Becky's和“UBX”的中州神龙，最后在“里通り”的“**堇のエデン**”触发剧情即可完成支线。

前往“里通り”的“**堇のエデン**”和**アケミ**对话触发剧情，**ぴんくん**离队，出来之后有**ヨシノ**的角色支线可以做。

西园寺**ヨシノ**的角色支线·第1章 谜**の**经历

触发地点：**ジャンク**通



如果**ヨシノ**是辅助角色的话需要将其换下来才会出现支线提示。在“**ジャンク**通”北部尽头与**ヨシノ**对话触发支线，之后去到“中央通り·北”的**アニマート**前触发剧情，然后前往“UBX”存档点正北方的超市前触发剧情，最后在“里通り”的服装店前触发剧情即可完成支线。

分别进入“中央通り·北”的“**アイドルの**妄想宫”最深处与“里通り”的“**メイドの**妄想宫”最深处触发剧情，回到现实世界之后前往“**ジャンク通り**”北部尽头，然后前往“里通り”的“**堇のエデン**”和**アケミ**对话，之后在“电器街口”的拐角处和**アオイ**对话触发剧情，之后进入第二天。

这时候有2个支线可以做。

真田**コトミ**的角色支线·第2章 魔性**の**女

触发地点：UBX

在“UBX”的存档点旁触发支线，依次和“中央通り·北”、“**ジャンク通り**”、“里通り”以及“驿前广场”里地图所示的女性NPC对话即可完成支线。

本乡**ヤマト**的角色支线·第3章 今日**の**晚御饭

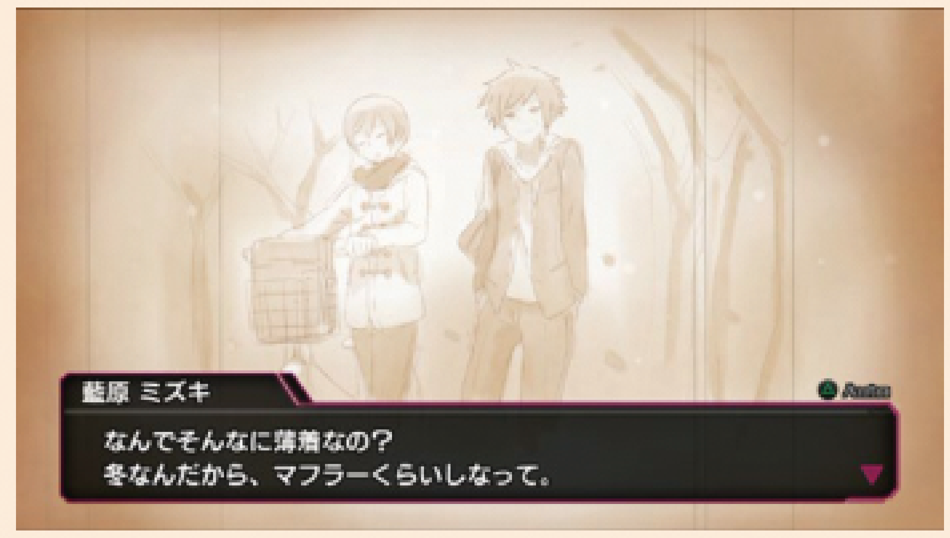
触发地点：UBX



在“UBX”的超市前触发支线，依次在下列地点触发剧情：“电气街口”的南边入口前（女仆旁边）、“**ジャンク通り**”存档点西北方和“驿前广场”存档点北边附近（有2个，第1个触发完之后继续向前走，在拐角处靠近**ヤマト**触发第2个）。

前往“中央通り·北”的**パソポンショップ**前触发剧情，之后分别和“中央通り·南”马路两侧的两位男性NPC以及“电器街口”正中央靠墙边的男性NPC对话，最后前往“**ジャンク通り**”的西南边巷子里触发剧情，之后返回到“中央通り·北”的**パソポンショップ**前触发剧情。

进入黄昏之后前往“UBX”存档点正西边巷子里工地中的妄想迷宫里，与团长对话，剧情后自动回到街上，然后返回“中央通り·北”的**パソポンショップ**前，之后来到“电器街口”触发与蓝衣服女性的剧情，返回家里休息进入第三天。



前往“**ジャンク通り**”的西南边巷子里触发剧情，之后前往“中央通り·北”的**パソポンショップ**前，可以进入妄想迷宫里了。

妄想迷宫“家电の妄想宫”



这个迷宫共有7个区域。
第1个区域没有什么值得注意的。
第2个区域虽然有2个出口，不过都是同样通向第3个区域所以玩家可任意选择。
第3个区域同上。
第4个区域只有1个出口。
第5个区域有8个出口，真正的出口是最西北边的那个。
在第6个区域可以找到存档点和商人。
进入第7个区域触发BOSS战。

BOSS 家电の妄想主



弱点：火、水；耐性：风、土

由于弱点里有火属性，所以推荐让**アサヒ**主攻。需要小心的是BOSS的周身范围攻击以及从高处落下的砸地攻击，攻击范围较广，如果操作的是远程输出角色的话在战斗时需多加注意，由于不会使用魔法所以还算比较容易对付。



第8章 わかったこと

现实世界



前往“电器街口”触发剧情之后来到“驿前广场”的妄想迷宫入口前，然后依次前往以下几个迷宫的入口前：“アイドル妄想宫”（中央通り·北）→“メイドの妄想宫”（里通り）→“中二の妄想宫”（中央通り·北）→“ドールの妄想宫”（电气街口）→“家电の妄想宫”（中央通り·北）。

走完所有的迷宫入口之后前往“ジャンク通り”的西南边巷子里触发剧情，之后有1个支线可以做。

シャレ子的角色支线·第1章 运び屋

触发地点：驿前广场

在“驿前广场”西边触发支线，之后以此前往“里通り”（分别有2个地点）和“电气街口”与地图所示地点的NPC对话，最后去到“ジャンク通り”北部拐角处与シャレ子对话即可。



前往“中央通り·北”的“家电の妄想宫”入口前与蓝衣女性对话触发剧情，然后到“里通り”的“堇のエデン”与同伴们汇合，队伍集合之后有4个支线可以做。

本乡ヤマト的角色支线·第4章 オタク狩り

触发地点：ジャンク通り

在“ジャンク通り”北部中央的巷子里触发支线，之后和小巷入口的女性对话，之后前往“里通り”地图所示的小巷里触发剧情，最后回到“ジャンク通り”与一开始的NPC对话即可完成支线。



真田コトミ的角色支线·第3章 8人目の百合乙女

触发地点：驿前广场

在“驿前广场”存档点北边触发支线。然后分别前往“中央通り·北”和“驿前广场”的地图所示地点触发剧情即可完成支线。

西园寺ヨシノ的角色支线·第2章 メイドの休日

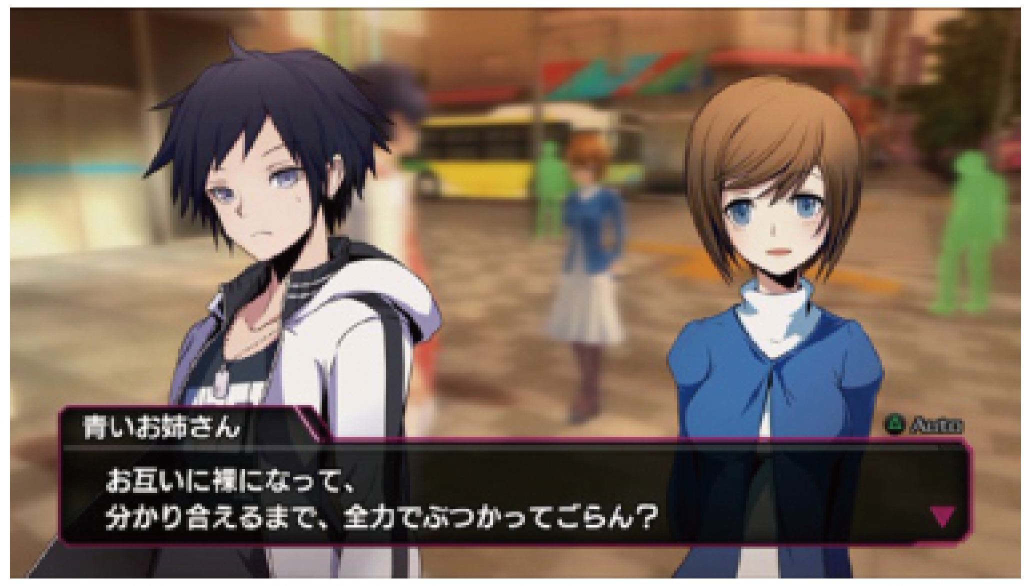
触发地点：ジャンク通り

在“ジャンク通り”北部触发支线，之后分别前往“中央通り·南”和“里通り”的地图所示地点触发剧情即可完成支线。

ぴんくん的角色支线·第2章 メイドなぴんくん

触发地点：ジャンク通り

把ぴんくん换成辅助角色后出现支线提示。在“ジャンク通り”南部触发支线，然后前往“中央通り·北”和ナナ对话，然后在“驿前广场”西南的女仆咖啡厅前触发剧情，最后来到“里通り”的“堇のエデン”触发剧情即可完成支线。



前往“UBX”存档点正西边的工地前触发剧情，之后进入“自警团の妄想宫”。



妄想迷宫“自警团の妄想宫”



迷宫共有8个区域。这个迷宫的开关时交通灯的按钮。

第1个区域是直线，所以无需多说。

第2个区域的路比较绕，不过不会迷路。

从第3个区域开始要找开关开门，正南边地区有第1个开关，然后在这个地区向北边走的地区里有第2个开关，第3个开关在正东边的地区，第4个开关在西北地区，第5个开关在东北地区。

第4个区域的开关分别在西南和东北，在东南处有存档点，继续前进触发BOSS战。

BOSS 鬼灯アカリ（3回目）、鬼灯アオイ（2回目）



【鬼灯アカリ】

弱点：水；耐性：火、光

【鬼灯アオイ】

弱点：土；耐性：水、暗

打法参照前文，由于这时候的回复役只有**リユ**，所以战斗时多多注意操作角色和队友的HP剩余量。

战后继续前进。

第5个区域的开关顺序为东北→西北（出口前的地区）→入口直走的西边→第1个开关所在地区的西边尽头。

第6个区域的开关分别在正南边地区的向北走的尽头以及东南方，在存档点之后触发BOSS战。

BOSS 团长



弱点：×；耐性：水、土

打法参照前文，由于在远距离输出也会被他攻击，所以建议还是以近战为主，虽然对方只有1个人，但是伤害输出比前一战的两位小萝莉还要猛，所以在战斗时当看到队伍角色有人的HP在一半以下时建议马上手控**リユ**来进行回复。

第7个区域的开关顺序为东部中央地区→正中央地区→西南地区→西北地区，在尽头有存档点，继续前进便是BOSS战。由于接下来的战斗是**アサヒ**的单挑战，所以建议在第7个区域把妄想槽攒满，并且给**アサヒ**调整好装备之后再去战斗。

BOSS 蓝原ミズキ



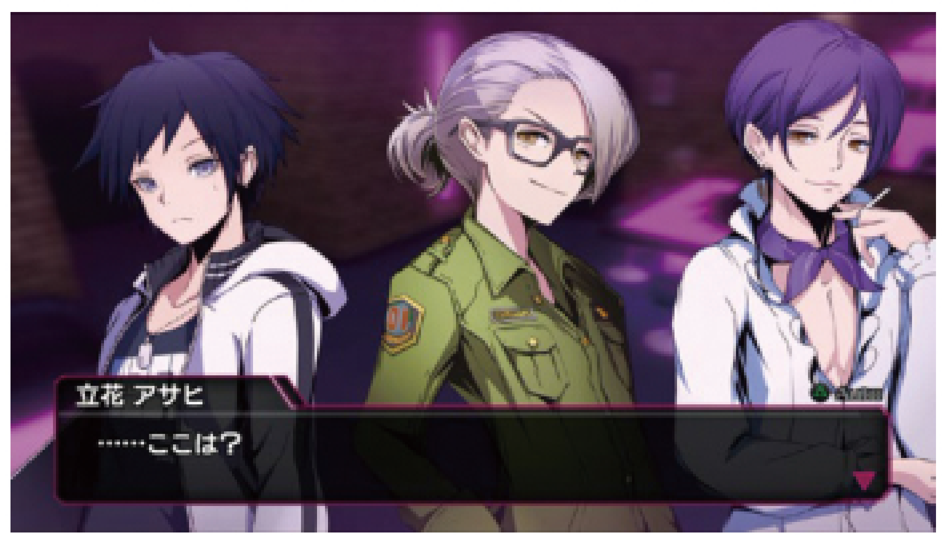
弱点：土、暗；耐性：火、水

本场战斗是1V1战，上场角色只有**アサヒ**，因此回复手段只有使用道具。比较棘手的是**ミズキ**的耐性属性里有火属性，所以建议做好持久战的准备，在进入妄想领域之后马上让**アサヒ**使用技能提升攻击力，之后尽量进行输出即可。战后妄想槽成长至第三阶段。

第9章 変わりだす景色

现实世界

剧情之后到各个迷宫的入口前触发剧情。各妄想迷宫的位置：“**オ－ディオの**妄想宫”（驿前广场）、“**ド－ルの**妄想宫”（电气街口）、“**メイドの**妄想宫”（里通り）、“**アイドル**妄想宫”（中央通**り**・北）、“中二**の**妄想宫”（中央通**り**・北）、“家电**の**妄想宫”（中央通**り**・北）、“自警团**の**妄想宫”（UBX）。

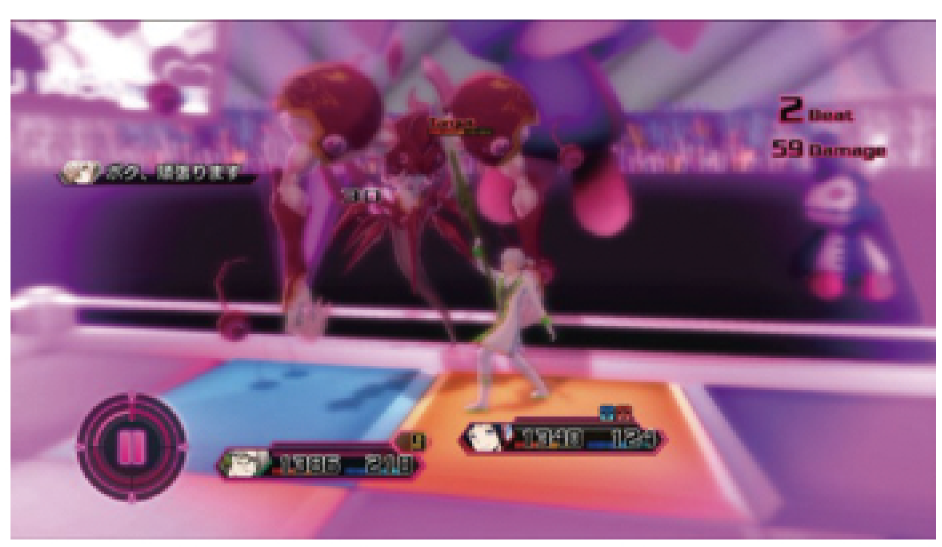


之后**レイジ**加入队伍，**カナタ**作为辅助角色入队，在继续剧情之前建议先给**レイジ**调整好装备。之后前往“中央通**り**·北”的“**アイドルの**妄想宫”前触发剧情，之后进入妄想迷宫。

妄想迷宫“アイドルの妄想宫”

前进至第5个区域触发剧情和BOSS战。战后**リユ**和**モエ**归队。

BOSS アイドルの妄想兽?



弱点：暗

耐性：光

整体难度不大，不过目前我方没有回复人员，所以战斗时要多加注意两个角色的HP剩余量并使用道具来进行回复。

现实世界

给**リユ**调整好装备之后从“电器街口”前往“**ド－ルの**妄想宫”。

妄想迷宫“ド－ルの妄想宫”

前进至第7个区域触发剧情和BOSS战。战后**コトミ**和**ヨシノ**归队。

BOSS ド－ルの妄想兽?



弱点：水、风、光

耐性：火、土、暗

由于这次有**リユ**参战所以不用担心HP回复的问题。BOSS的弱点里有风属性，因此建议使用**レイジ**作为操作角色进行伤害输出。

现实世界

给**コトミ**调整好装备之后从“中央通り·北”进入“中二**の**妄想宫”。

妄想迷宫“中二の妄想宫”

前进至第7个区域触发剧情和BOSS战。战后**ヤマト**和**ぴんくん**归队。

BOSS 中二の妄想兽?



弱点：光

耐性：土、暗

对方的战斗方式与之前的“中二の妄想兽”差不多，由于队伍里的近战角色没有光属性的技能，所以建议平时使用**リユ**或者**コトミ**进行远程攻击，发动妄想领域之后再切换到近战角色进行输出。



第10章 简单な难问

现实世界

剧情后回到家里休息进入第二天，之后有几个支线可以做。

筱宫**レイジ**的角色支线·第1章 自作**パソコン**

触发地点：**ジャンク通り**

在“**ジャンク通り**”触发支线。前往“里通り”的西北街道尽头触发剧情，然后前往“里通り”的道具店前，最后在“**ジャンク通り**”的支线触发地点和**ショップ**店长对话触发剧情即可完成支线。

百濑**リユ**的角色支线·第5章 **インスピレ－ション**

触发地点：中央通り·北



在“中央通り·北”西南部触发支线。分别前往“电气街口”西边出口和“里通り”小巷入口触发剧情，最后在“中央通り·南”的西南部结束支线。

真田**コトミ**的角色支线·第4章 言叶**づかい**

触发地点：中央通り·南

把**ヨシノ**换成辅助角色后出现支线提示。在“中央通り·南”触发支线，之后分别和“电气街口”的**ミケ**以及“中央通り·北”的**キョウヤ**与**ナナ**对话即可完成支线。

早乙女**カナタ**的角色支线·第1章 人气者

触发地点：堇**のエデン**

如果**カナタ**是辅助角色的话需要将其换下来才会出现支线提示。在“里通り”的“堇**のエデン**”和**カナタ**对话触发支线。之后前往“电气街口”和**ミケ**对话，然后去“中央通り·北”和**ナナ**对话。之后在“**ジャンク通り**”北部触发剧情即可完成支线。



完成支线后分别前往“**メイドの**妄想宫”和“**オ－ディオの**妄想宫”的最深处触发剧情，在进入最深处之后会自动返回秋叶原。

回到秋叶原之后先给所有队伍角色调整好装备，接下来所有人要分开行动。来到“中央通り·南”触发剧情，之后分别前往“**ジャンク通り**”和“驿前广场”新出现的妄想迷宫入口前触发剧情，之后所有人分成三组攻略迷宫，组合分别为**リユ**和**コトミ**（辅助角色为**ヨシノ**）、**ヤマト**与**レイジ**（辅助角色**カナタ**）、**アサヒ**（辅助角色**ぴんくん**和**モエ**）。



妄想迷宫“メルヘンの妄想宫·1”



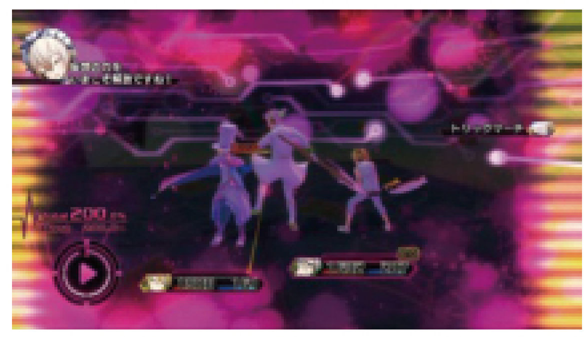
迷宫共有3个区域，和之前的迷宫比起来要相对简单，这里的开关是和以前的迷宫一样，打开就能前进的类型。

第1个区域的开关在东南方。

第2个区域的开关在西南方。

第三个区域的开关分别在西南地区的北部、东北方和西北方。走过存档点之后便是BOSS战。

BOSS カノン

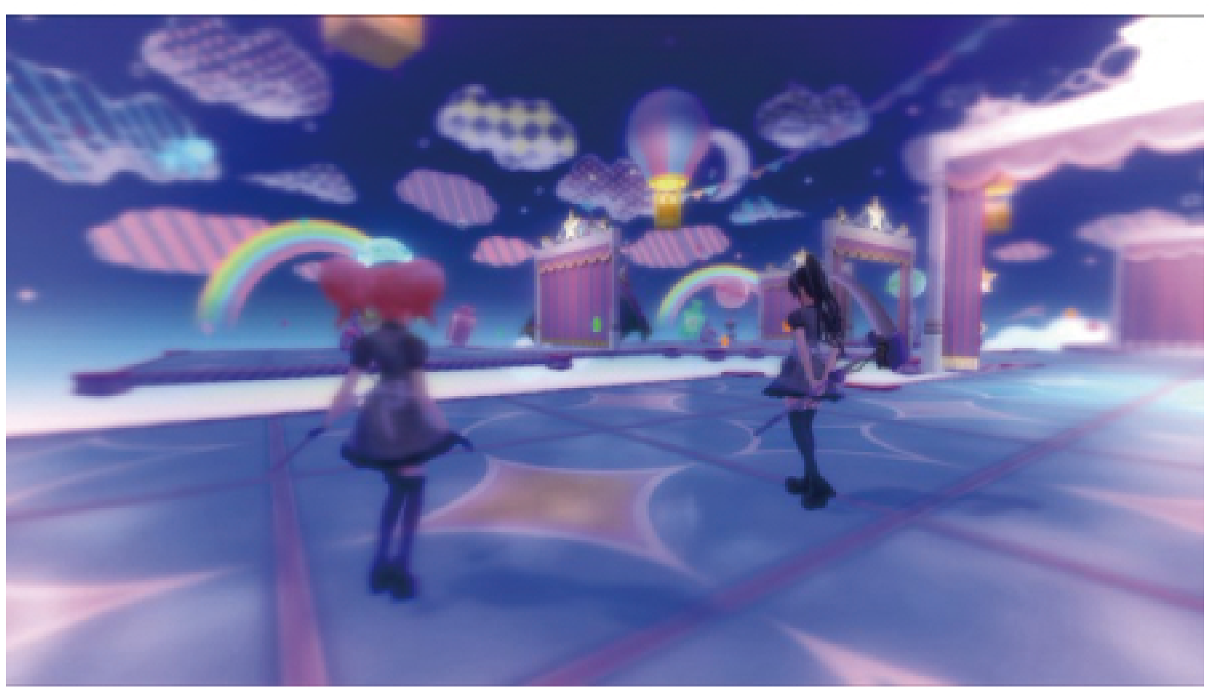


弱点：暗

耐性：光

由于**カノン**的耐性为光属性，所以建议手控**レイジ**来进行攻击。虽然战斗比上一个BOSS战要顺手，不过这边缺少回复役，所以HP减少时只能使用道具来进行回复。

妄想迷宫“メルヘンの妄想宫·2”



迷宫共有3个区域，需要打开开关来前进，不过和之前的迷宫不同，这个迷宫的开关是打开一扇门之后关上一扇门，所以建议每打开1个开关就打开地图确认一下是开了哪扇门。

●第1个区域

开关：入口处、东部中央、西部中央、东北、正中央（有2个）

入口处的开关不用管，正中央的开关全都打开，最后打开东北的开关即可。

●第2个区域

开关：入口处（有2个）、南部中央、东南、东部中央（有2个）、正中央、西部中央（有2个）、北部中央

需要打开的开关（按顺序开）：入口处西北方、西部中央的东北方、正中央、东部中央的2个、东南。

●第3个区域

开关：东部中央、正中央、南部中央

打开顺序为：东部中央→正中央→南部中央→正中央

在存档点之后触发BOSS战。

BOSS カノン



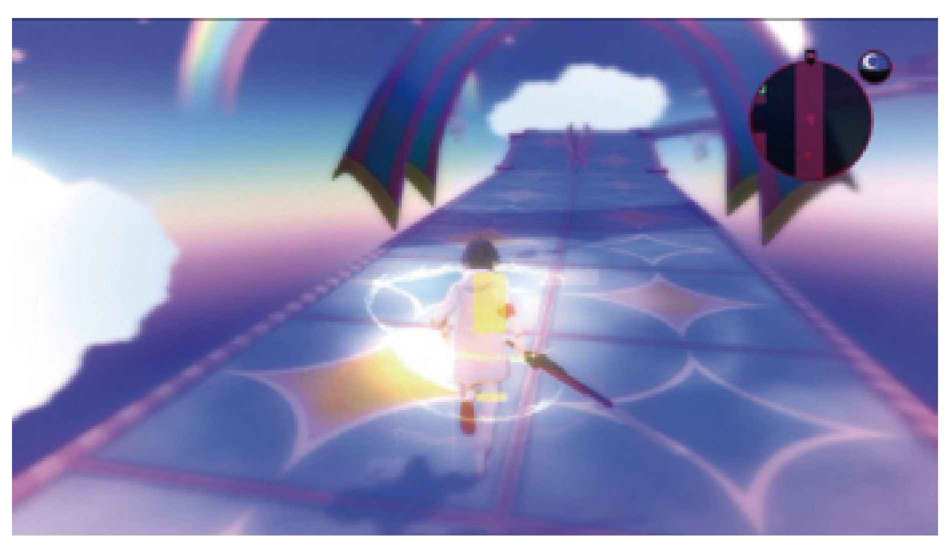
弱点：地

耐性：风

打算进行近距离战的话建议手控**コトミ**。由于我方只有两人，所以战斗还算是比较简单，进入妄想领域之后不断让两人使用地属性的术来攻击，SP用完之后马上使用道具进行回复。

妄想迷宫“メルヘンの妄想宫·3”

这个迷宫也是有3个区域，不过是一本道结构。由于队伍里只有**アサヒ**一人，所以建议把妄想槽攒一半或者四分之三之后就直奔目的地。



存档点之后触发剧情，**ミズキ**暂时入队，开始BOSS战。

BOSS カノン



弱点：水

耐性：火

虽然**ミズキ**能使用回复技能，但是回复量有些悲剧，所以战斗里的回复建议还是用道具来回复。战斗里可以操作**ミズキ**，他的技能有各种属性，尽量使用水属性弱点的技能来攻击就行了。



第11章 特别な存在

现实世界



前往“中央通り・南”的妄想迷宫入口前触发剧情，之后前往“里通り”，其他人离队之后回到家里休息进入第二天。

筱宫レイジ的角色支线・第2章 过去の清算

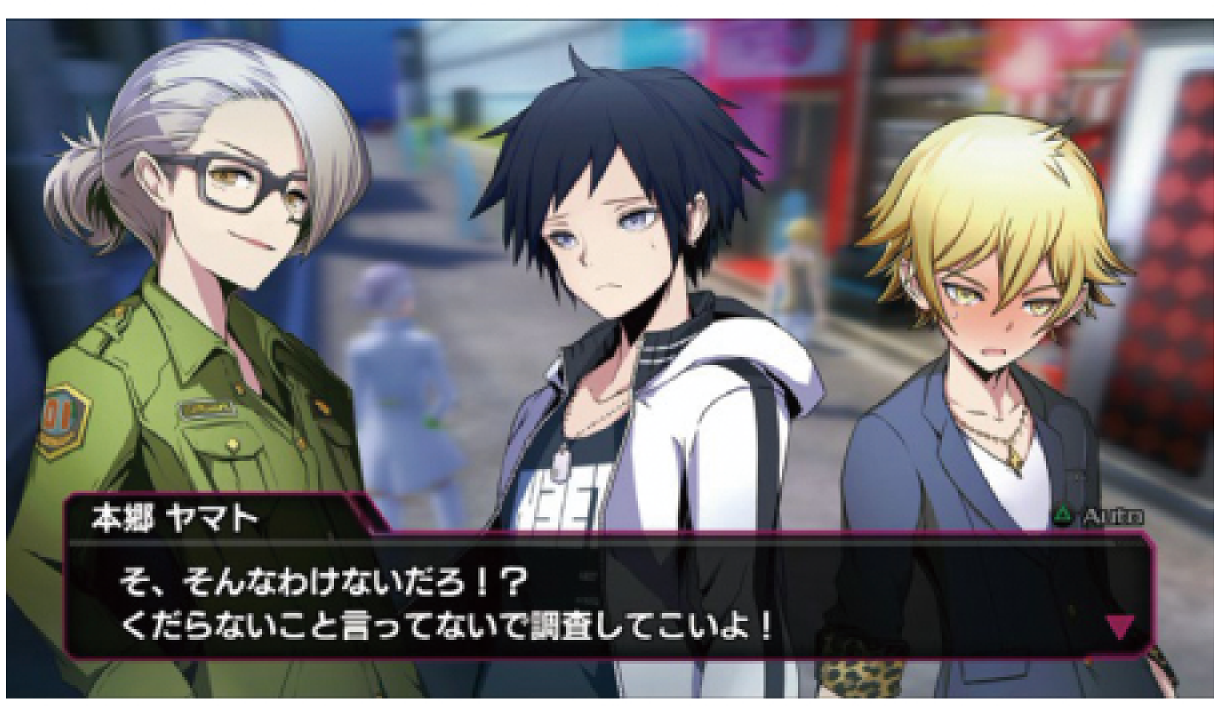
触发地点：ジャンク通り

在“ジャンク通り”触发支线，然后前往“里通り”的“菫のエデン”触发剧情，离开店里在“里通り”和小巷入口前的男性对话，最后在“ジャンク通り”和存档点南边的女性对话完成支线。

筱宫レイジ的角色支线・第3章 仕事の时间

触发地点：中央通り・南

在“中央通り・南”存档点北边触发支线，在“电气街口”存档点正西边触发剧情，然后到“中央通り・南”触发剧情，最后在“驿前广场”触发剧情完成支线。



前往“中央通り・南”北边的巷子触发剧情，之后前往“里通り”的妄想迷宫前与ヤマト对话。之后来到“UBX”，在存档点正西边工地前与コトミ对话，然后前往“ジャンク通り”和リユ对话，最后来到“里通り”的存档点附近触发剧情。

之后有几个支线可以做。

本乡ヤマト的角色支线・第5章 黑き晚餐

触发地点：驿前广场

在“驿前广场”触发支线。之后前往“电气街口”，然后在“中央通り・南”和怪しい男性对话，最后在“驿前广场”南边触发剧情即可完成支线。

筱宫レイジ的角色支线・第4章 アニメグッズ

触发地点：UBX

在“UBX”2楼触发支线。分别前往“中央通り・北”、“电气街口”和“UBX”的地图所示地点触发剧情即可完成支线。

真田コトミ的角色支线・第5章 迷子の子供

触发地点：ジャンク通り

把ヨシノ换成辅助角色后出现支线提示。在“ジャンク通り”东北处触发支线。在“中央通り・北”的“アイドルの妄想宫”前与两个NPC对话，在“里通り”和根仓对话，然后前往小巷子里，最后在“ジャンク通り”与OL对话即可完成支线。

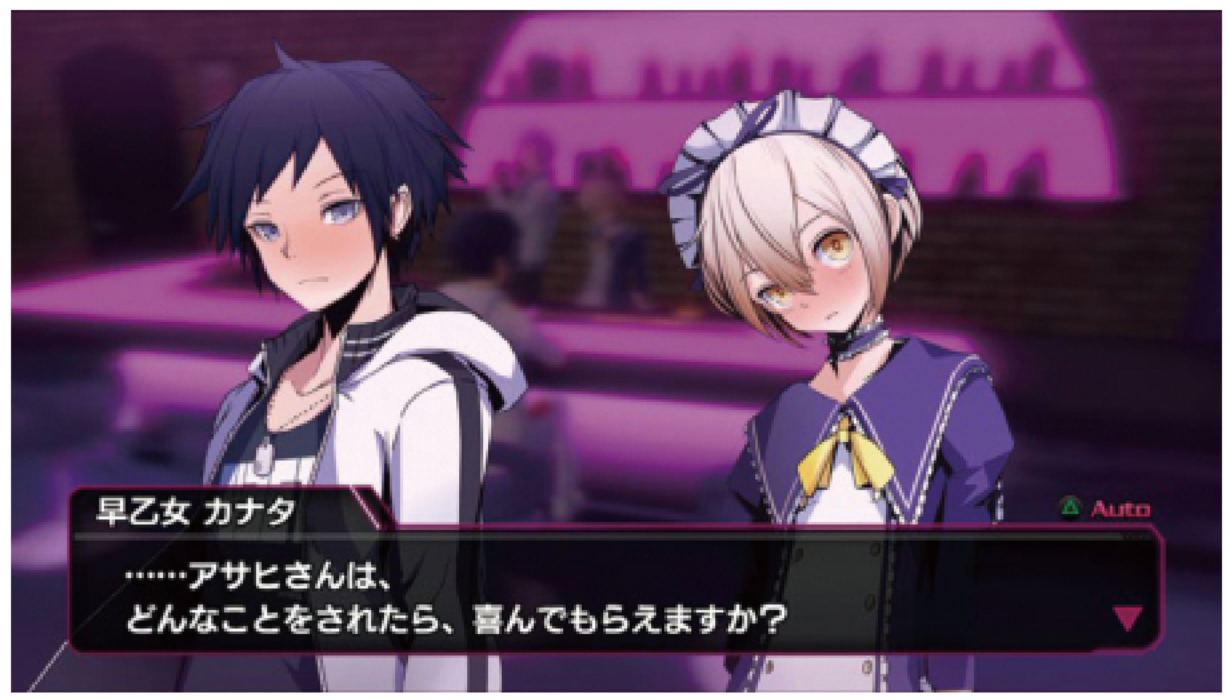
铃森モエ的角色支线・第2章 後悔

触发地点：中央通り・北

把モエ换成辅助角色后出现支线提示。在“中央通り・北”触发支线。之后到“ジャンク通り”和女仆对话，然后前往“中央通り・北”的西北边触发剧情，最后在“ジャンク通り”触发剧情完成支线。

早乙女カナタ的角色支线・第2章 お礼のご案内

触发地点：菫のエデン



如果カナタ是辅助角色的话需要将其换下来才会出现支线提示。在“里通り”的“菫のエデン”与カナタ对话触发支线。之后分别前往“中央通り・北”、“电气街口”和“ジャンク通り”的地图所示地点触发剧情即可完成支线。

首先前往“中央通り・南”新出现的妄想迷宫入口前，然后从“UBX”的存档点西边来到“自警团の妄想宫”触发剧情，之后回到“中央通り・南”进入妄想迷宫。



妄想迷宫“お城の妄想宫”

这个迷宫共有 7 个区域。

第 1 个区域有 5 个出口，其中可以前进至目的地的是西南出口和东北出口，西南出口通往第 2 区域，西北出口通往第 3 区域。

第 2 个区域有 2 个出口，东北的出口是正确路线。之后一路前行可以通往第 7 个区域。

第 3 个区域沿着路一直走可以通往第 7 个区域。

第 7 个区域有 4 个出口，正北边是通往第 8 个区域的出口，存档点之后就是 BOSS 战。由于是二连战，所以参战人员的配置要提前设定好，由于缺少回复役所以建议把**リュ**放在队伍里，其余三人可以按照玩家自己的习惯以及下文的 BOSS 属性来进行搭配。



BOSS 结城**カスガ**



弱点：火、光

耐性：水、暗

建议主控**アサヒ**或者**ヤマト**作为主要输出，难度不大，不过妄想领域尽量留着用，因为之后还有第二场 BOSS 战。战后 HP 和 SP 全回复。

BOSS **お城の妄想主**



弱点：风、暗

耐性：水、光

由于 BOSS 的弱点是风属性所以建议使用**レイジ**来作为主要输出。需要注意的是 BOSS 会使用术攻击，在被 BOSS 锁定时要注意回避，近身攻击时要小心 BOSS 的周身范围吹飞攻击。

第12章 秋叶原自警团

现实世界

剧情之后有 2 个支线可以做。

筱宫**レイジ**的角色支线・第5章 社会见学

触发地点：里通**り**

在“里通**り**”触发支线，之后分别在“中央通**り**・北”、“**ジャンク**通**り**”和“UBX”2 楼的地图所示地点触发剧情即可完成任务。

真田**コトミ**的角色支线・第6章 **お娘样のお果子レシピ**

触发地点：驿前广场



把**ヨシノ**换成辅助角色后出现支线提示。在“驿前广场”触发支线，之后分别前往“UBX”和“中央通**り**・北”的地图所示地点，最后在“**ジャンク**通**り**”与**ヨシノ**对话完成支线。



前往“中央通**り**・南”触发剧情，然后进入妄想迷宫。进入迷宫之前建议给**コトミ**调整好装备。

妄想迷宫“お城の妄想宫”

进入到第 8 个区域触发 BOSS 战，需要操作**コトミ**来进行战斗。战后**サキ**归队。

BOSS 星野**サキ**



弱点：风、暗

耐性：水、光

虽然是单挑，但是比起之前**アサヒ** VS **ミズキ**来说简单很多，**サキ**弱点是暗属性，如果事前将妄想槽攒满的话战斗也没有什么太大的问题。战斗的回复通过道具来进行。无论胜负都能够继续剧情，不过战败的话不会拿到经验值。

现实世界

剧情后自动返回现实世界，**サキ**归队之后可以在商店里购买她的装备了。接下来有 3 个支线可以做。

宇部シャレ子的角色支线・第2章 谜の取引先

触发地点：中央通り・南

在“中央通り・南”触发支线，之后分别前往“电气街口”和“中央通り・北”的地图所示地点与对应角色对话，然后来到“里通り”的“**菫のエデン**”触发剧情，最后在“**ジャンク通り**”和シャレ子汇报即可完成支线。

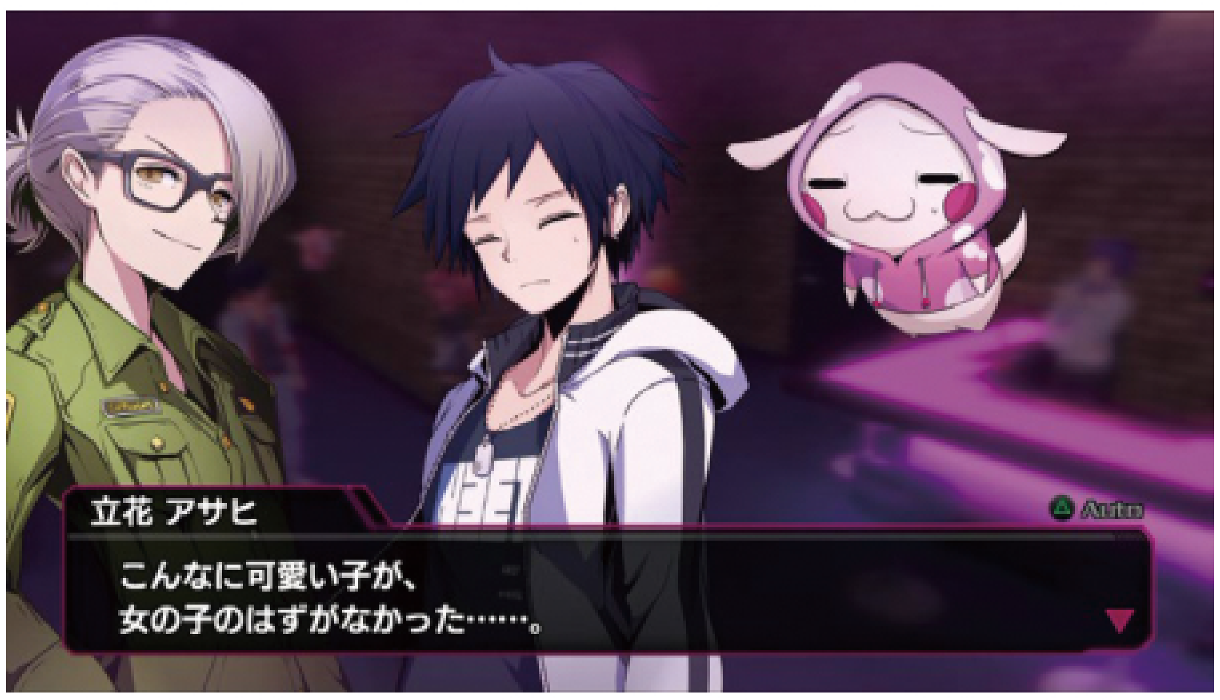
ぴんくん的角色支线・第3章 マスコットなぴんくん

触发地点：里通り

把**ぴんくん**换成辅助角色后出现支线提示。在“里通り”触发支线，前往“电气街口”的地图所示地点触发剧情，之后来到“里通り”的“**菫のエデン**”触发剧情结束支线。**ぴんくん**的支线至此全部完成。

早乙女カナタ的角色支线・第3章 萌えプリンセス

触发地点：**菫のエデン**



如果**カナタ**是辅助角色的话需要将其换下来才会出现支线提示。在“里通り”的“**菫のエデン**”和**カナタ**对话触发支线，之后分别前往“里通り”和“中央通り・北”的地图所示地点触发剧情，最后回到“**菫のエデン**”即可。**早乙女カナタ**的支线至此全部完成。

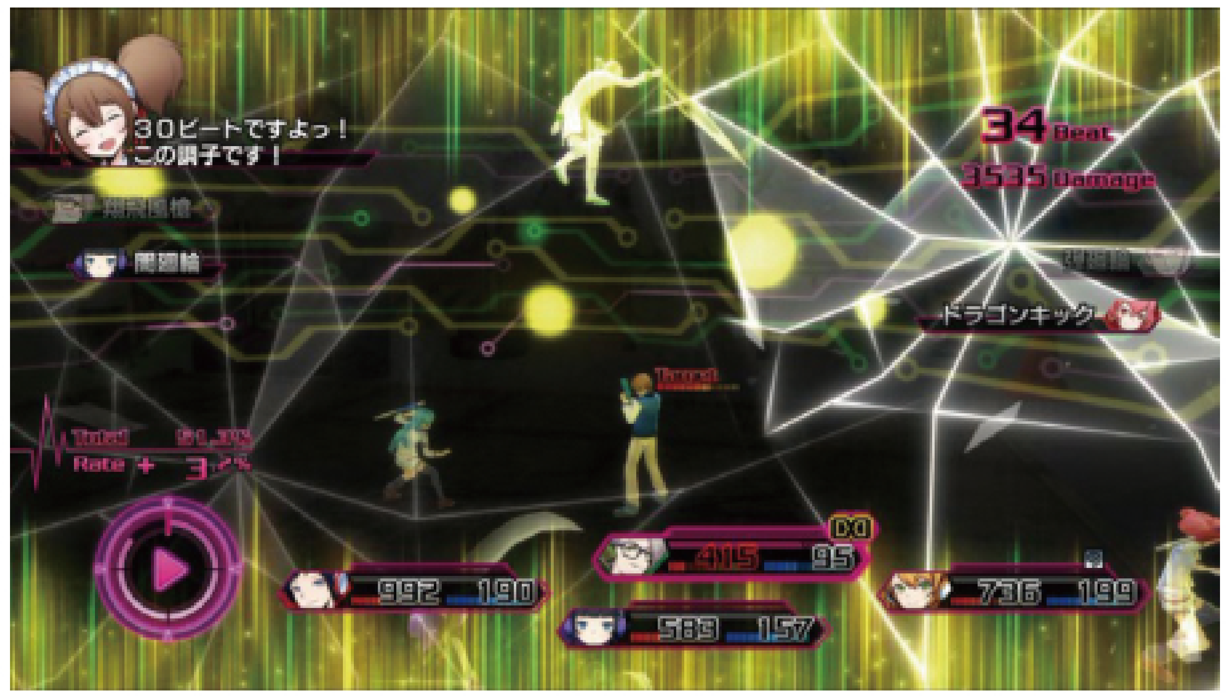
从“UBX”前往“自警团の妄想宫”。

妄想迷宫“自警团の妄想宫”



来到第 6 个区域触发剧情，然后一路前行至第 8 个区域触发 BOSS 战。由于接下来的战斗会比较吃力，所以建议至少在队伍里配置一名回复役（**サキ**或者**リユ**），队员的配置可以参考下文里各敌人的耐性属性和弱点属性进行更替。

BOSS 团长（3回目）、蓝原ミズキ（2回目）、鬼灯アオイ（3回目）、鬼灯アカリ（4回目）



【团长】
弱点：×
耐性：水、地
【鬼灯アカリ】
弱点：水
耐性：火、光
【鬼灯アオイ】
弱点：地
耐性：水、暗
【蓝原ミズキ】
弱点：地、暗
耐性：火、水

因为是四人对战所以这次会比较吃力，建议战前攒满妄想槽，开战后马上打开妄想领域，然后优先攻击会使用回复技能的**ミズキ**，然后干掉 HP 较少的双胞胎，最后集中精力对付团长。战后 HP 和 SP 全回复。

BOSS 自警团の妄想主



弱点：风、暗、地
耐性：火、水、光

从弱点属性来考虑的话建议使用**レイジ**和**コトミ**来作为主要输出。需要小心 BOSS 的直线冲刺攻击，除此之外没有太多需要注意的。战后妄想槽成长至第四阶段。

第13章 探し続けた答え

现实世界

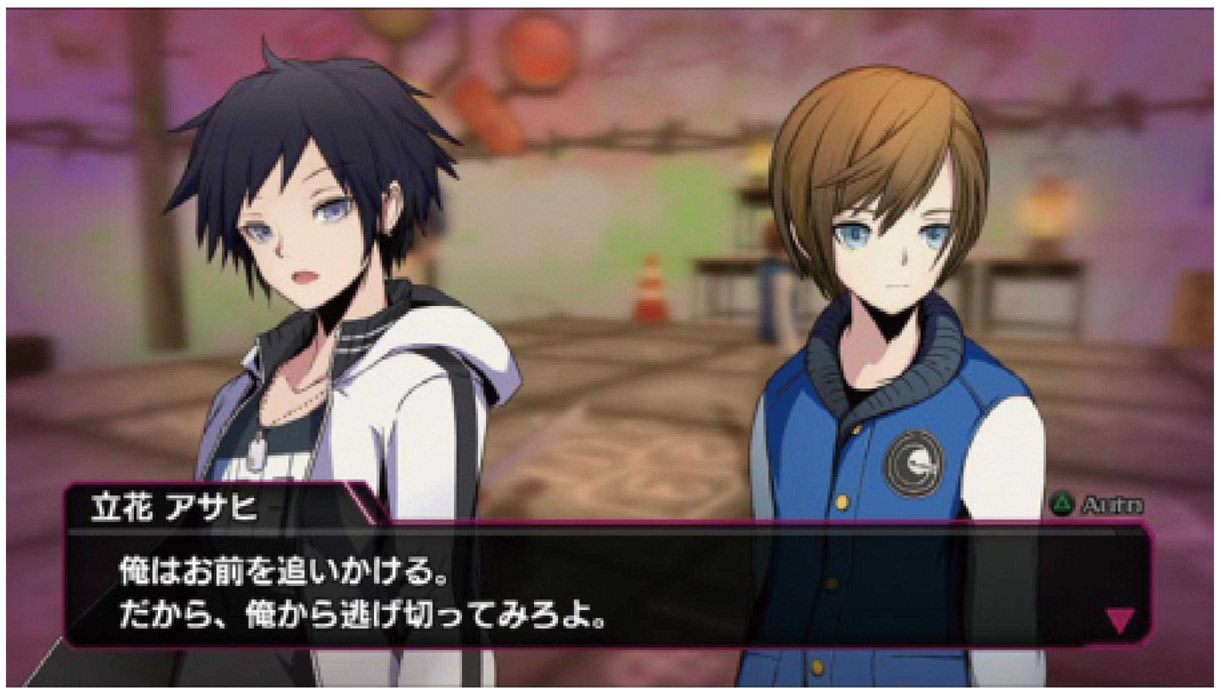


剧情后前往“里通り”的“**菫のエデン**”，然后回家休息，进入第二天之后前往“里通り”的“**菫のエデン**”触发剧情。

七尾ナナ的角色支线・第3章 填岛一家

触发地点：中央通り・北

在“中央通り・北”和**ナナ**对话触发支线。之后分别前往“**ジャンク通り**”和“驿前广场”的地图所示地点触发剧情，之后回到“中央通り・北”的西北部触发剧情，然后进入地下斗技场。**ナナ**的支线至此全部完成。支线结束后解锁“地下斗技场”。



先后前往“ジャンク通り”和“驿前广场”触发剧情，之后经由“UBX”进入“自警团の妄想宫”，来到最深处触发剧情之后ミズキ暂时入队。由于本章节接下来的时间要一直和ミズキ组队行动，所以建议给ミズキ调整好装备。



蓝原ミズキ的角色支线·第1章 ぬいぐるみ

触发地点：里通り

在“里通り”触发支线。之后分别前往“ジャンク通り”和“中央通り・南”的地图所示地点即可完成支线。

前往“ジャンク通り”的东北部触发剧情，之后进入妄想迷宫。

妄想迷宫“デジタルの妄想宫”

这个迷宫共有9个区域。攻略方法是利用传送装置来在各个地点移动。

第1个区域只要从正中央的东南方装置进行移动即可一路来到出口。

第2个区域只要在入口的地区从西北方的装置进行移动就可以一路来到出口。

第3个区域的移动顺序为：西南地区的北边→正中央地区的南边→东北地区的南边→西北地区的东边。

第4个区域只要在入口的地区从东北方的装置进行移动，然后一路前行来到正西边的地区，使用西南方的装置可以来到出口前。

在第5个区域从入口一路传送到东南地区，选择北边的装置一路前进来到西北地区，再选择西北方的装置一路传送来到西南地区，选择北边的装置即可来到出口。

第6个区域有2个出口，其中西北边的出口是正确的。各个区域装置位置的前进顺序为南→东北→南→北。



第7个区域直接从道路尽头的装置传送到出口前即可。

第8个区域有存档点和商人，继续前进触发BOSS战。

BOSS 筱宫レイジ



弱点：火、光

耐性：风、土

这一场是ヤマト的1v1战，由于レイジ的弱点有光属性，所以战斗难度不大，注意回复即可。不过建议别在这场战斗发动妄想领域，接下来还有一场连战。战后HP和SP回复。

BOSS 东城マリ、结城カスガ（2回目）



【东城マリ】

弱点：火、光

耐性：风、土

【结城カスガ】

弱点：火、光

耐性：水、暗

参战角色为サキ、リユ和コトミ，推荐操作角色为サキ。开战后如果妄想槽是满的话就马上进入妄想领域，然后迅速解决其中一人，剩下的一人就没什么难度了。

战后回到アサヒ视角，可以返回到第8个区域进行存档和补给，继续前进触发BOSS战。

BOSS デジタルの妄想主



弱点：火、光

耐性：风、土

参战角色为**アサヒ**、**ミズキ**、**ヤマト**和**レイジ**。如果前一战时已经把妄想槽用完了的话建议首先手控**ミズキ**来攒槽，攒满之后切换回**アサヒ**或者**ヤマト**进行近战输出。回复手段除了道具之外还有**ミズキ**的技能，如果手控**ミズキ**的话能够比较均衡地控制HP回复和状态回复。战后**ミズキ**正式入队。

第14章 神に祈りを

现实世界

前往“里通**り**”的“堇**のエデン**”与众人汇合，之后有一堆支线可以做。

星野**サキ**的角色支线·第5章 最近の手口

触发地点：电气街口

在“电气街口”触发支线。前往“中央通**り**·北”，分别与地图所示的几位女性NPC对话，之后前往“**ジャンク通り**”触发剧情，最后回到“电气街口”即可完成支线。

真田**コトミ**的角色支线·第7章 **お買いもの**

触发地点：电气街口

在“电气街口”西部触发支线。分别前往“中央通**り**·南”（有2处）、“**ジャンク通り**”地图所示地点触发剧情，然后回到“电气街口”汇报即可完成支线。

筱宫**レイジ**的角色支线·第6章 美味しいコ-ヒ-

触发地点：驿前广场



在“驿前广场”触发支线，之后分别前往“里通**り**”和“驿前广场”的地图所示店铺前即可完成支线。

本乡**ヤマト**的角色支线·第6章 目**つきの悪さ**

触发地点：中央通**り**·北

在“中央通**り**·北”触发支线，之后分别前往“**ジャンク通り**”、“里通**り**”、“UBX”和“驿前广场”的地图所示地点触发剧情即可。

百濑**リユ**的角色支线·第6章 **アイドル**育成计画

触发地点：中央通**り**·北

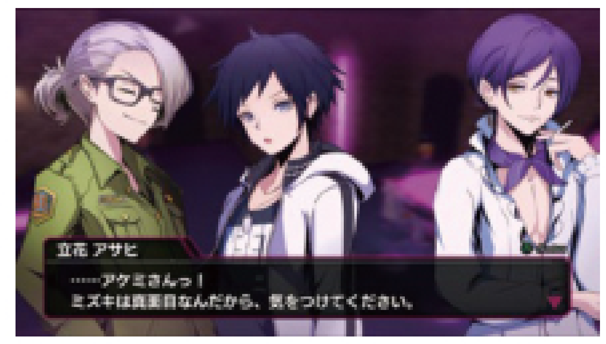
在“中央通**り**·北”触发支线，前往“中央通**り**·南”的存档点北边，然后在“驿前广场”广场正中央触发剧情完成支线。

蓝原**ミズキ**的角色支线·第2章 **ひったくり**

触发地点：**ジャンク通り**

在“**ジャンク通り**”北部触发支线，首先前往“中央通**り**·北”的西边广场，然后去“UBX”的存档点附近触发剧情，最后在同一个区域的邮局前完成支线

アケミ·エクスタシア的角色支线·第2章 **そして誰もいなくなった**



触发地点：堇**のエデン**

在“里通**り**”的“堇**のエデン**”触发支线，纯剧情，看完即可完成。

前往“中央通**り**·南”的妄想迷宫入口前触发剧情，之后分别进入“**メルヘンの**妄想宫·1”（中央通**り**·南）、“**メルヘンの**妄想宫·2”（**ジャンク通り**）、“**メルヘンの**妄想宫·3”（驿前广场）的最深处，最后前往“里通**り**”的“堇**のエデン**”与众人汇合，之后有3个支线可以做。

星野**サキ**的角色支线·第5章 元気**を出して**

触发地点：**ジャンク通り**

在“**ジャンク通り**”触发支线，分别前往“驿前广场”、“电气街口”和“UBX”的地图所示地点触发剧情即可。



蓝原ミズキ的角色支线・第3章 多发する牺牲

触发地点：驿前广场



在“驿前广场”触发支线，前往“中央通り・南”存档点北部和NPC对话，然后前往“中央通り・北”存档点北部和NPC对话，最后在“ジャンク通り”西南边完成支线。

蓝原ミズキ的角色支线・第4章 踏み出す勇气

触发地点：驿前广场

在“驿前广场”触发支线，前往“里通り”的アニマ－ト前触发剧情，之后返回“驿前广场”和NPC对话，然后前往“电气街口”存档点正西边触发剧情，返回“驿前广场”和NPC对话，最后去“中央通り・南”存档点北边的商店前触发剧情，回到“驿前广场”和NPC对话即可完成支线。

来到“驿前广场”西部中央触发剧情，之后可以进入“妄想管理局への妄想宫”。



妄想迷宫“妄想管理局への妄想宫”

这个迷宫共有11个区域，只有部分区域的道路是可以通往终点的。第1个区域没有什么问题。第2个区域往西南出口来到第3个区域，之后顺着路一直走就能来到终点，出口前有存档点和商人，继续前进触发BOSS战。



BOSS 管理局の人工妄想兽



弱点：×

耐性：×

这个BOSS以前在游戏中盘时打过，不过这一战里由于它没有弱点属性和耐性属性，所以操作自己最拿手的角色来开妄想领域尽量输出即可。

现实世界



前往“里通り”触发剧情之后回家休息，结束本章节。

第15章 终わらない今日

现实世界



前往“电气街口”触发剧情，之后有ミズキ的支线可以做。

蓝原ミズキ的角色支线・第5章 谜の视线



触发地点：中央通り・南

在“中央通り・南”东北部触发支线。前往“驿前广场”北部触发剧情，然后来到“里通り”中央地段，最后前往“中央通り・北”的东北部触发剧情完成支线。

前往“驿前广场”触发剧情，然后去“里通り”与众人汇合。这时有3个支线。

星野サキ的角色支线・第7章 未确认生物

触发地点：里通り

在“里通り”触发支线，然后分别前往“中央通り・南”、“UBX”和“电气街口”的地图所示地点触发剧情。

百濑リユ的角色支线・第7章 ライブの准备

触发地点：电气街口

在“电气街口”触发支线，之后分别前往“ジャンク通り”和“UBX”的地图所示地点触发剧情。

蓝原ミズキ的角色支线・第6章 あの日の仆たち

触发地点：中央通り・南



在“中央通り・南”触发支线。然后前往“里通り”的地图所示地点触发剧情，最后在“ジャンク通り”和ハヅキ对话即可完成支线。

做完支线后从“里通り”西北进入“メルヘンの妄想宫・4”。

妄想迷宫“メルヘンの妄想宫・4”



这个迷宫共有10个区域。

第1个区域是一本道。

第2个区域的开关在东南地区。

第3个区域的开关顺序为：入口→正中央→入口→东南→东部中央→东北→东部中央→西部中央→东部中央→西南

第4个区域是一本道。

第5个区域的出口在东北方，门前有存档点。

第6个区域看地图走就行了。

第7个区域的开关顺序为：入口前→西南→入口前→东北

第8个区域顺着路一直走就行了。

第9个区域也是一本道，在尽头有存档点和商人。



BOSS 结城カスガ（3回目）、カノン（4人目）



【结城カスガ】

弱点：火、光

耐性：水、暗

【カノン】

弱点：×

耐性：光、暗

优先解决掉有弱点属性的カスガ（推荐使用アサヒ或者サキ），然后集中火力干掉カノン即可。由于カノン会使用术来进行攻击，所以伤害范围较大，HP告急时建议手控负责回复的角色来进行回复。

BOSS メルヘンの妄想主



弱点：水、土

耐性：光、暗

建议采用远距离战斗来将其解决，这个BOSS的远程攻击除了术之外就只有直线范围的冲刺，所以使用后卫角色来作为主要输出十分保险而且方便快捷。战后自动返回现实世界。

现实世界

这时候有 3 个支线可以做。

筱宫レイジ的角色支线・第7章 すれ违い

触发地点：革のエデン

在“里通り”的“革のエデン”触发支线，分别前往“驿前广场”、“ジャンク通り”和“UBX”的地图所示地点即可完成支线。

蓝原ミズキ的角色支线・第7章 ワガママお姊さん

触发地点：UBX

在“UBX”触发支线，之后分别前往“中央通り・北”（有 2 处）和“里通り”的地图所示地点即可完成支线。

本乡ヤマト的角色支线・第7章 圣典

触发地点：中央通り・北

在“中央通り・北”和キョウヤ对话触发支线。分别前往“UBX”和“ジャンク通り”的地图所示地点触发剧情，之后前往“中二の妄想宫”第 4 个区域出口前触发剧情，最后回到“中央通り・北”和キョウヤ对话即可完成支线。

在“电气街口”触发剧情之后，进入新出现的妄想迷宫“齿车の妄想宫”。

妄想迷宫“齿车の妄想宫”



这个迷宫共有 8 个区域。顺着路走就行了，在第 7 个区域有存档点和商人。



BOSS 齿车の妄想主



弱点：水、风

耐性：火、土

推荐操作角色为レイジ或者ミズキ，前者的技能正好为风属性，后者因为是后卫角色所以比较安全。战后自动返回现实世界。

现实世界

前往“UBX”触发剧情，之后进入最终章。

第15章 それぞれの明日へ

现实世界

分别在“电气街口”、“中央通り・南”、“UBX”、“ジャンク通り”和“中央通り・北”（有 2 处）的地图所示地点与队友们对话，然后回家休息。醒来之后前往“里通り”的“革のエデン”与众人汇合，这时候可以在家里调查床铺来任意在白天、黄昏、晚上、深夜这些时间段里进行切换，接下来的支线也需要利用到这一个功能。

此后有一堆支线要做，如果想要解锁真结局的话就必须把队伍角色全员的支线给做完。

※ 攻略建议：由于各支线的最后都有 BOSS 可以打，考虑到最终迷宫的各 BOSS 战固定人员配置，建议在做支线的时候让各角色的等级练得平均一些，否则最终迷宫会比较吃力。



星野サキ的角色支线・第8章 大好きなサキ

触发地点：驿前广场

触发时间段：白天

在“驿前广场”的存档点附近触发支线之后，前往“お城の妄想宫”第 8 个区域打倒“お城の妄想主（真体）”。サキ的支线至此全部完成。

百濑リユ的角色支线・第8章 初めてのファン

触发地点：中央通り・北

触发时间段：白天

在“中央通り・北”的“アイドルの妄想宫”入口前触发支线，之后分别前往“ジャンク通り”、“中央通り・北”、“里通り”和“驿前广场”的地图所示地点触发剧情，然后进入“アイドルの妄想宫”第 8 个区域打倒“アイドルの妄想主（真体）”。リユ的支线至此全部完成。

本乡ヤマト的角色支线・第8章 最後の节

触发地点：电气街口

触发时间段：白天

在“电气街口”触发支线，然后分别前往“中央通り・北”、“UBX”和“中央通り・南”的地图所示地点触发剧情，之后进入“中二の妄想宫”第 7 个区域打倒“中二の妄想主（真体）”。ヤマト的支线至此全部完成。

西园寺ヨシノ的角色支线・第3章 同じ景色を

触发地点：中央通り・南

触发时间段：晚上

在“中央通り・南”的カ－ドショップ旁触发支线。之后分别前往“中央通り・北”的ホンキホ－テ前以及“电器街口”触发剧情即可完成支线。ヨシノ的支线至此全部完成。

真田コトミ的角色支线・第8章 ひとり立ち

触发地点：电气街口

触发时间段：白天

完成ヨシノ的所有支线之后才能触发该支线。

把ヨシノ换成辅助角色后出现支线提示，在“电气街口”触发支线。然后分别在“驿前广场”、“中央通り・北”和“UBX”的地图所示地点触发剧情，之后前往“ド－ルの妄想宫”第 7 个区域打倒“ド－ルの妄想主（真体）”。コトミ的支线至此全部完成。

筱宫レイジ的角色支线・第8章 见つけた答え

触发地点：驿前广场

触发时间段：白天

在“驿前广场”触发支线，之后前往“妄想管理局への妄想宫”第 11 个区域触发剧情，然后前往“デジタルの妄想宫”最深处打倒“デジタルの妄想主（真体）”。レイジ的支线至此全部完成。

蓝原ミズキ的角色支线・第8章 もうひとりの私

触发地点：中央通り・北
触发时间段：白天



在“中央通り・北”触发支线，之后前往“自警団の妄想宫”第9个区域打倒“自警団の妄想主（真体）”。ミズキ的支线至此全部完成。

铃森モエ的角色支线・第3章 普通の女の子

触发地点：里通り
触发时间段：白天
如果モエ是辅助角色的话需要将其换下来才会出现支线提示。在“里通り”触发支线，然后前往“メイドの妄想宫”的最深处触发剧情即可。モエ的支线至此全部完成。

宇部シャレ子的角色支线・第3章 新武器の开发

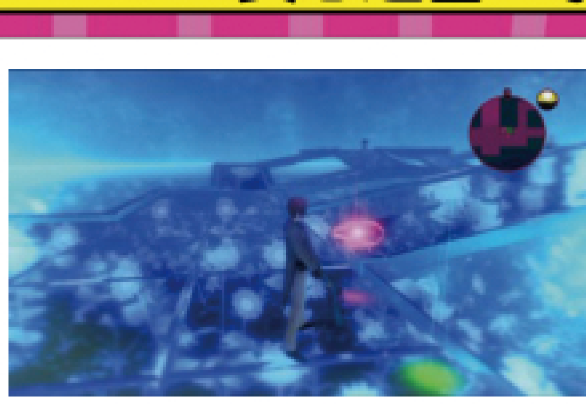
触发地点：中央通り・北
触发时间段：晚上
完成队伍角色的所有支线之后才会出现支线提示。在“中央通り・北”触发支线，然后打倒妄想迷宫里重新出现的妄想主变异体，该支线中变异体的妄想迷宫分别有：
齿车の妄想宫（入口位于“电气街口”）、ドールの妄想宫（入口位于“电气街口”）、お城の妄想宫（入口位于“中央通り・南”）、アイドルの妄想宫（入口位于“中央通り・北”）、中二の妄想宫（入口位于“中央通り・北”）、デジタルの妄想宫（入口位于“ジャンク通り”）、自警団の妄想宫（入口位于“UBX”）。シャレ子的支线至此全部完成。

アケミ・エクスタシア的角色支线・第3章 卒业アルバム

触发地点：堇のエデン
触发时间段：晚上
完成以上所有的支线之后才会出现支线提示。在“里通り”的“堇のエデン”触发支线。
需要抵达各个地点触发剧情，依次为：
电气街口→ジャンク通り→电气街口→驿前广场→中央通り・北（有2处）→里通り→中央通り・北（有2处）→中央通り・南→里通り→UBX→电气街口→里通り→电气街口→中央通り・北→ジャンク通り→UBX→驿前广场→中央通り・南（有2处）。
最后回到“里通り”的“堇のエデン”报告。アケミ的支线至此全部完成。
支线结束后可以在アケミ这里购买“アキバズビート”卡包。

所有的事情都做完之后，前往“UBX”进入最终迷宫。

妄想迷宫“永远の妄想宫”



最终迷宫共有15个区域。需要注意的是，这个迷宫无法使用道具“エスケープキー”来瞬移出迷宫，只能根据固定区域的脱出点来离开。同时，这个迷宫的各BOSS战前都没有商人可以补给，想要补充道具的话只能够通过宝箱和打杂兵获得，所以建议在战斗里尽量用等级较低的道具来回复，以防最终战没有道具可用。
第1个区域～第6个区域没有难度，看着地图走就行了。来到第7个区域在入口有存档点和脱出点，继续前进触发BOSS战。

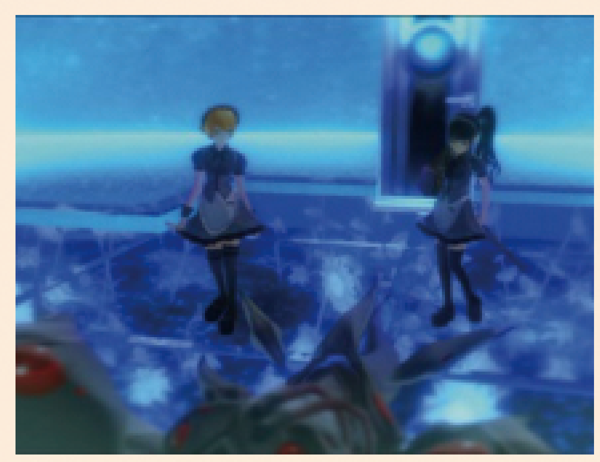
BOSS 管理局の人工妄想兽・改



弱点：×
耐性：×
队伍角色为ヤマト和レイジ，辅助角色カナタ，开战前可以调整装备。HP回复需要依靠道具，推荐操作角色为机动性较强的レイジ，开战后马上发动妄想领域然后一直输出即可将对方干掉。战后两人离队。

一路前进至第10个区域入口有存档点和脱出点，继续前进触发BOSS战。

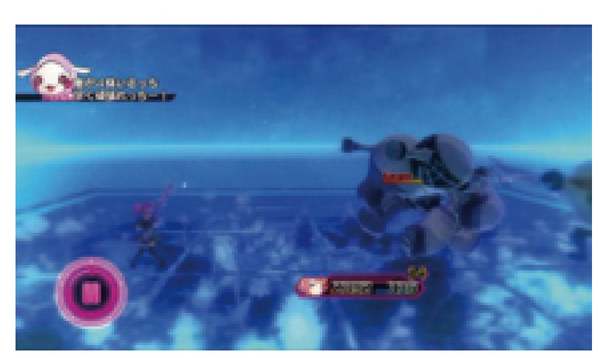
BOSS 管理局の人工妄想兽・改



弱点：×
耐性：×
队伍角色为サキ和コトミ，辅助角色ヨシノ，如果这时候コトミ等级够高的话，已经能够使用回复术了，所以建议手控サキ来进行输出。战法和前一个BOSS战差不多。战后两人离队。

前进至第13个区域入口有存档点和脱出点，继续前进触发BOSS战，由于之后的战斗只有モエ一个人，所以建议攒满妄想槽之后再去打BOSS。

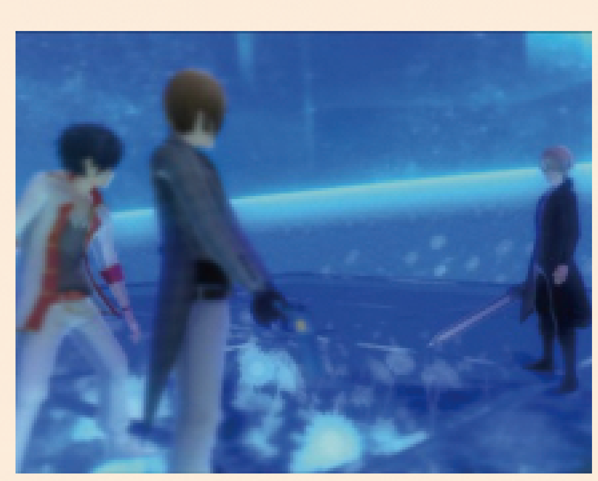
BOSS 永远ジャイアント、永远オウル×2、永远ゴーレム



弱点：×
耐性：×
队伍角色只有リユ，辅助角色ぴんくん。虽说是BOSS战，不过其实攻击方法和迷宫里的杂兵差不多，多注意回复就没多少问题。战后リユ离队。

如果在リユ的战斗里用掉了妄想槽的话这一路上建议打杂兵将槽攒满。前进至第15个区域有存档点和脱出点，继续前进是连续三场BOSS战。如果战前做完了以上所有支线的话在战后剧情之后会播放真结局的过场动画。

BOSS 黑崎ミカド



弱点：×
耐性：×
队伍角色为アサヒ和ミズキ，辅助角色モエ。难度不大，如果不放心回复的话可以考虑手控ミズキ进行伤害输出和辅助，开战后马上使用妄想槽，迅速将其解决。战后HP和SP全回复，其他队友归队。

BOSS 黑崎ミカド（2回目）、カノン（5人目）



【黑崎ミカド】

弱点：×

耐性：×

【カノン】

弱点：×

耐性：×

开战前可以配置队伍，由于接下来的两场战斗 BOSS 都没有耐性和弱点，所以可以按照自己喜欢的阵容来调整队伍，不过建议把**リユ**作为回复役放在队伍里。这场 BOSS 战里先解决掉**カノン**，因为他的术是全体锁定攻击，不优先解决掉的话回复和输出会变得很吃力，之后在集中火力打**ミカド**，每当**ミカド**进入妄想模式之后，**カノン**会在回复一半 HP 的情况下复活，这时依然优先将其干掉，如果**ミカド**所剩 HP 不多的话就优先干掉**ミカド**。

需要注意别用太多道具，之后还有一场战斗。战后 HP 和 SP 全回复。

BOSS カノン集合体



弱点：×

耐性：×

开场之后想办法攒满妄想槽，然后不断使用 EX 技，速度快的话可以在妄想领域结束前打掉 BOSS 的一半 HP。在 BOSS 使用全屏攻击之后马上使用全体回复的道具来进行回复。需要注意 BOSS 附带封技的技能，如果队伍里有**サキ**或者**ミズキ**的话建议手控两人来给队友恢复状态。一边回复一边输出，难度不大，如果之前在逛迷宫的时候有在宝箱里拿到“**リカバリハーブ**”的话，在我方有 2 个以上的角色倒下了的时候马上使用就能全体满 HP 复活。



通关后

通关后的新要素

直接读取通关存档的话就会返回到最终 BOSS 战前的秋叶原，可以让玩家继续进行游戏探索。这时候会有新出现的支线和隐藏迷宫“名も无き妄想宫”。**シャレ**子的委托也可以选择在这个时候统一完成。如果完成了**ナナ**的支线的话，可以在“中央通り・北”的西北部挑战斗技场，同时还能利用斗技场来刷钱和经验。

二周目继承

在通关之后在标题画面会出现“EX NEW GAME”的选项，读取有“★”几号的存档之后就可以在继承上周目要素的情况下开始游戏。

继承的内容包括：

- 所有角色等级与学到的技能
- 装备、**パソポン**部件、消耗类道具、卡片、音乐 CD 等
- 所持有的金钱
- 游戏时间
- 敌人图鉴

通关后出现的新支线



アクワイアちゃん的角色支线・第1章 谜の少女

触发地点：驿前广场
触发时间段：白天
在“驿前广场”和アクワイアちゃん对话开始支线，然后前往“中央通り・北”的“アイドルの妄想宫”入口前触发剧情，最后到“アイドルの妄想宫”最深处触发剧情完成支线。

アクワイアちゃん的角色支线・第2章 その正体は

触发地点：オ－ディオ妄想宫
触发时间段：白天
在“オ－ディオ妄想宫”第2个区域出口前和アクワイアちゃん对话开始支线，然后前往“中二の妄想宫”最深处触发剧情完成支线。

アクワイアちゃん的角色支线・第3章 この世界の里技

触发地点：家电の妄想宫
触发时间段：白天
在“家电の妄想宫”第3个区域和アクワイアちゃん对话开始支线，然后前往“デジタル妄想宫”第4个区域触发剧情完成支线，アクワイアちゃん作为辅助角色加入队伍。

妄想迷宫“名も无き妄想宫”

解锁方法：通关“地下斗技场”所有个人战（共7人，分初级、中级、上级三个难度，共21场）与团体战（分初级、中级、上级三个难度，共3场）

斗技场建议：如果队伍角色等级较低而担心个人站难打的话可以考虑利用斗技场团体战来刷级，手上如果有一些增加经验值的トレカ就更方便了。

秘密支线・第1章 正体不明の敌

触发地点：地下斗技场
触发时间段：任意
完成斗技场共计24场战斗后自动触发隐藏迷宫的支线，剧情后即可完成支线。。

秘密支线・第2章 发见

触发地点：电气街口
触发时间段：深夜以外
在“电气街口”和娘田ミケ对话10次触发支线，之后前往“驿前广场”新出现的妄想迷宫入口前触发剧情完成支线。

秘密支线・第3章 名も无き世界

触发地点：驿前广场
触发时间段：任意
在“驿前广场”进入新出现的妄想迷宫触发支线，进入妄想迷宫“名も无き妄想宫”来到第3个区域入口前完成支线，娘田ミケ作为辅助角色入队。

秘密支线・第4章 决着

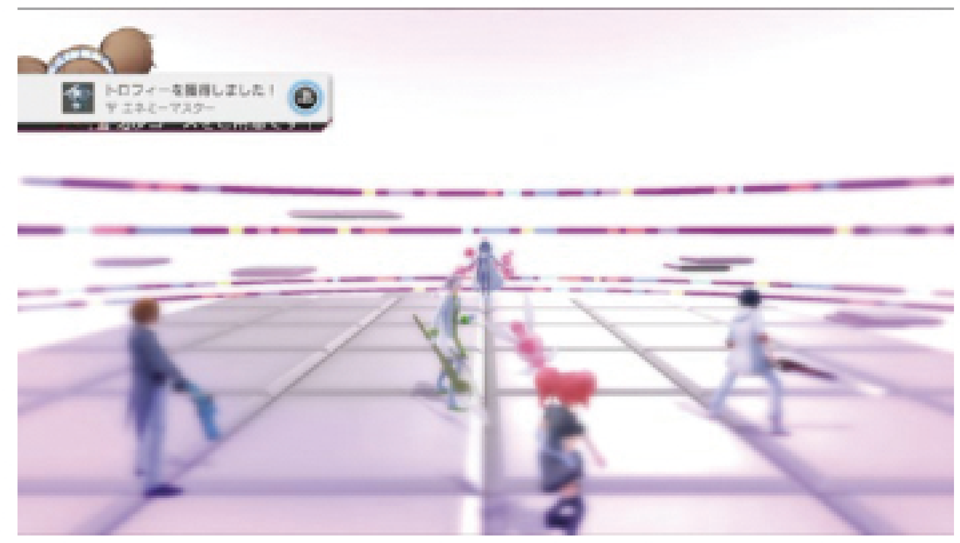
触发地点：名も无き妄想宫
触发时间段：任意
进入“名も无き妄想宫”第25个区域触发支线，打倒隐藏BOSS即可完成支线。剧情结束后斗技场的个人战与团体战解锁新难度“超级”。

妄想迷宫“名も无き妄想宫”

这是本作最长的迷宫，共有25个区域。

和最终迷宫一样，一旦进去之后就无法自己出来，也无法使用“エスケ－プキ－”退出迷宫，不过每隔3个区域就会有一个脱出点，可以通过那里离开。

迷宫没有特殊的机关，直接打开地图看看怎么走就行了，不过需要注意的是从第4个区域开始每一层的



宝箱都会有各个角色的最强防具或最强头饰，这些装备在商店里是买不到的，如果想要解锁全装备收集的奖杯，那么沿路看到宝箱就别放过。

委托与收集要素

委托

委托名称	讨伐对象	所在迷宫	报酬
劳动赞歌	オ－ディオモノアイ×3	オ－ディオの妄想宫	铜のインゴット、ライフボトル×1
偶像研究のために	アイドルワ－ム×3	アイドルの妄想宫	铜のインゴット、スキルボトル×1
暗商人に奉仕せよ!	メイドビショップ×3	メイドの妄想宫	铜のインゴット、エナジ－ゼリ－×1
新商品仕入れル－ト	中二ハウンド×3	中二の妄想宫	铜のインゴット、ライフボトル×1
商品を仕入れよう	オ－ディオリザ－ド×3	オ－ディオの妄想宫	铜のインゴット、スキルボトル×1
ゴ－レム研究	中二ゴ－レム×3	中二の妄想宫	铜のインゴット、タブレット×1
人形と司教	ド－ルビショップ×3	ド－ルの妄想宫	银のインゴット、スキルボトル×1
虫コレクタ－	ド－ルコチョウ×5	ド－ルの妄想宫	银のインゴット、ライフボトル×1
モノアイ讨伐依赖	アイドルモノアイ×5	アイドルの妄想宫	铜のインゴット、エナジ－ゼリ－×1
コチョウの秘密	メイドコチョウ×5	メイドの妄想宫	铜のインゴット、タブレット×1
Lサイズ纳品	家电ゴ－レム×3	家电の妄想宫	铜のインゴット、エナジ－ゼリ－×1
生态调查のために	家电ワ－ム×3	家电の妄想宫	银のインゴット、タブレット×3
劳动チャンス	中二モノアイ×8	中二の妄想宫	铜のインゴット、ライフボトル×1
仕入れの手伝い	アイドルリザ－ド×5	アイドルの妄想宫	铜のインゴット、エナジ－ゼリ－×1
リザ－ドのテ－ブルマナ－	ド－ルリザ－ド×10	ド－ルの妄想宫	铜のインゴット、スキルボトル×1
迷走のデザイナ－	お城ワ－ム×3	お城の妄想宫	银のインゴット、パフュ－ム×3

委托名称	讨伐对象	所在迷宫	报酬
ジョ-クグッズ调达	メルヘンビショップ×3	メルヘンの妄想宫4	银のインゴット、ネオライフ缶×1
谜の警告色	自警团コチョウ×3	自警团の妄想宫	银のインゴット、ネオスキルボトル×3
贵人の求める布	お城ビショップ×3	お城の妄想宫	银のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
奇异なものをほど美味しい?	自警团ワ-ム×3	自警团の妄想宫	银のインゴット、ネオライフボトル×3
ジャイアントの中身	自警团ジャイアント×5	自警团の妄想宫	银のインゴット、ネオスキルボトル×3
ハウンドの调查	自警团ハウンド×10	自警团の妄想宫	银のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
モノアイ研究家	デジタルモノアイ×3	デジタルの妄想宫	金のインゴット、ネオライフボトル×3
不思议な纹样	デジタルコチョウ×3	デジタルの妄想宫	金のインゴット、ネオスキルボトル×3
ミリタリ-オタクの依赖	お城ジャイアント×5	お城の妄想宫	金のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
最新VRシステム	デジタルビショップ×3	デジタルの妄想宫	金のインゴット、ネオライフボトル×3
キモカワモニタ-	管理局モノアイ×3	管理局の妄想宫	金のインゴット、ネオスキルボトル×3
冬物の仕入れ	デジタルオウル×5	デジタルの妄想宫	金のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
军事机密	管理局ジャイアント×3	管理局の妄想宫	金のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
流行アクセサリ-	メルヘンオウル×5	メルヘンの妄想宫4	金のインゴット、ネオライフボトル×3
ドラゴンはどこまでも	メルヘンドラゴン×3	メルヘンの妄想宫4	金のインゴット、ネオスキルボトル×3
取引の前准备	管理局ハウンド×3	管理局の妄想宫	金のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
管理局の依赖	管理局ゴ-レム×5	管理局の妄想宫	金のインゴット、メガタブレット×3
ミュ-ジシャン御用达	メルヘンハウンド×3	メルヘンの妄想宫4	银のインゴット、ネオライフボトル×3
秋叶原の夜の蝶	齿车コチョウ×3	齿车の妄想宫	金のインゴット、ネオライフボトル×3
赝作の杖	齿车ビショップ×5	齿车の妄想宫	金のインゴット、ネオスキルボトル×3
备えあれば忧いなし	齿车リザ-ド×5	齿车の妄想宫	金のインゴット、ネオエナジ-ゼリ-×3
真理の追究	齿车ゴ-レム×5	齿车の妄想宫	プラチナのインゴット、メガタブレット×3
高性能モノクル	齿车オウル×10	齿车の妄想宫	プラチナのインゴット、ネオライフボトル×3
新商品のモデル	齿车ドラゴン×5	齿车の妄想宫	プラチナのインゴット、ネオスキルボトル×3
妄想宫の管理人	名も无きハウンド×5	名も无き妄想宫或者地下斗技场	プラチナのインゴット、リカバリハ-ブ×3
妄想兽の研究家	名も无きゴ-レム×3	名も无き妄想宫或者地下斗技场	プラチナのインゴット、リカバリハ-ブ×3
妄想宫を管理せよ	名も无きオウル×5	名も无き妄想宫或者地下斗技场	プラチナのインゴット、リカバリハ-ブ×3
妄想宫定期见回り!	名も无きジャイアント×5	名も无き妄想宫或者地下斗技场	プラチナのインゴット、リカバリハ-ブ×3
妄想宫で劳动せよ	名も无きドラゴン×5	名も无き妄想宫或者地下斗技场	プラチナのインゴット、リカバリハ-ブ×3
イベント用スピ-カ-	オ-ディオの妄想主(变异体)×1	オ-ディオの妄想宫	ダイヤのインゴット、エレメンツバングル×1
メイドの休暇	メイドの妄想主(变异体)×1	メイドの妄想宫	ダイヤのインゴット、アクティブバングル×1
良质なジャンクパ-ツ	家电の妄想主(变异体)×1	家电の妄想宫	ダイヤのインゴット、バランスバングル×1
万能の药	メルヘンの妄想主(变异体)×1	メルヘンの妄想宫4	ダイヤのインゴット、ヒ-ルバランスバングル×1
超合金ロボ	管理局の人工妄想兽(变异体)×1	管理局の妄想宫	ダイヤのインゴット、ステイルバランスバングル×1

トレカ

ヴァニファアン(第一弹)

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
1	N	烈火の少女・ツバキ	给角色的攻击赋予10%的火属性	增加5%的SP上限
2	R	业火の少女・ツバキ	给角色的攻击赋予15%的火属性	增加5%的SP上限
3	SR	红莲の少女・ツバキ	给角色的攻击赋予20%的火属性	增加5%的SP上限
4	UR	红莲の叛逆者・ツバキ	给角色的攻击赋予20%的火属性	打倒敌人时回复30%的HP
5	N	冷水の少女・レイカ	给角色的攻击赋予10%的水属性	增加5%的SP上限
6	R	流水の少女・レイカ	给角色的攻击赋予15%的水属性	增加5%的SP上限
7	SR	苍波の少女・レイカ	给角色的攻击赋予20%的水属性	增加5%的SP上限
8	UR	苍波の断罪者・レイカ	给角色的攻击赋予20%的水属性	增加30%的SP上限，每10秒回复10%的SP
25	N	退火の使い魔・ドララ	增加5%的火耐性	魔攻、魔防增加3%
26	R	灭火の使い魔・ドララ	增加15%的火耐性	魔攻、魔防增加3%
27	N	退水の使い魔・ルル	增加5%的水耐性	魔攻、魔防增加3%
28	R	灭水の使い魔・ルル	增加15%的水耐性	魔攻、魔防增加3%
37	C	侍の女战士・カンナ	物攻增加3%	SP上限增加30
38	N	剑豪の女战士・カンナ	物攻增加5%	SP上限增加30
43	C	僧侣の女战士・ライザ	魔防增加3%	SP上限增加30
44	N	神官の女战士・ライザ	魔防增加5%	SP上限增加30
49	C	诈欺师の男战士・サリ-	体力增加3%	HP上限增加200
50	N	道化の男战士・サリ-	体力增加5%	HP上限增加200
55	C	踊子の女战士・ミミ	幸运增加3%	SP上限增加30
56	N	偶像の女战士・ミミ	幸运增加5%	SP上限增加30
68	SR	高贵なる王・シン	所有状态异常预防率提升50%，打倒敌人后恢复7%的SP	所有参数提升5%
71	R	孤独な青年・リカルド	HP和SP上限减少10%，物攻和魔攻增加5%	技力、体力、术力、知力、敏捷、幸运提升5%
74	R	傲慢の骑士・ウイル	暴击率提升2倍	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%



编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
75	SR	傲慢の神・ウイル	暴击率提升2倍	HP、物攻、物防、技力、体力增加10%
80	R	愤怒の骑士・マ-ルレム	破防率增加1.5倍	SP、魔攻、魔防、术力、知力增加5%
81	SR	愤怒の女神・マ-ルレム	破防率增加1.5倍	SP、魔攻、魔防、术力、知力增加10%
86	R	怠惰の骑士・ユアン	经验值获得量增加15%	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%
87	SR	怠惰の神・ユアン	经验值获得量增加15%	HP、物攻、物防、技力、体力增加10%
92	R	天才学者・ミンミン	金钱获得量提升10%，经验值减少10%	术力、知力提升20%
94	R	怨念の暴君・ゴウ	物攻提升30%、物防减少30%	技力、体力提升20%
97	R	无名の少女・ノン	金钱获得量、经验值获得量、道具掉落率减少25%，所有参数提升10%	增加5%的SP上限

ヴァニファン（第二弹）

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
9	N	突风の少年・ソーシ	给角色的攻击赋予10%的风属性	增加5%的HP上限
10	R	旋风の少年・ソーシ	给角色的攻击赋予15%的风属性	增加5%的HP上限
11	SR	翠岚の少年・ソーシ	给角色的攻击赋予20%的风属性	增加5%的HP上限
12	UR	翠岚の歼灭者・ソーシ	给角色的攻击赋予20%的风属性	增加3AP
13	N	荒地の少女・ウラン	给角色的攻击赋予10%的地属性	增加5%的SP上限
14	R	大地の少女・ウラン	给角色的攻击赋予15%的地属性	增加5%的SP上限
15	SR	黄昏の少女・ウラン	给角色的攻击赋予20%的地属性	增加5%的SP上限
16	UR	黄昏の代偿者・ウラン	给角色的攻击赋予20%的地属性	打倒敌人时回复30%的SP
29	N	退风の使い魔・ゲッコウ	增加5%的风耐性	魔攻、魔防增加3%
30	R	灭风の使い魔・ゲッコウ	增加15%的风耐性	魔攻、魔防增加3%
31	N	退地の使い魔・モグン	增加5%的地耐性	魔攻、魔防增加3%
32	R	灭地の使い魔・モグン	增加15%的地耐性	魔攻、魔防增加3%
39	C	魔术师の女战士・ハミィ	魔攻增加3%	SP上限增加30
40	N	巫女の女战士・ハミィ	魔攻增加5%	SP上限增加30
45	C	武斗家の男战士・サラム	技力增加3%	HP上限增加200
46	N	修罗の男战士・サラム	技力增加5%	HP上限增加200
51	C	占师の女战士・ユーノ	术力增加3%	SP上限增加30
52	N	予言师の女战士・ユーノ	术力增加5%	SP上限增加30
57	R	不屈な焰将・サイラス	HP上限、物攻增加10%	攻击属性和耐性附带5%的火属性

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
59	R	博识な冰将・ロアンナ	SP上限、魔攻增加10%	攻击属性和耐性附带5%的水属性
61	R	妖艳な旋将・リミン	HP上限、物防增加10%	攻击属性和耐性附带5%的地属性
63	R	勇敢な岩将・ゴーラム	SP上限、魔防增加10%	攻击属性和耐性附带5%的风属性
65	R	阴郁な从将・ルシル	HP上限、SP上限增加10%	攻击属性和耐性附带5%的暗属性
69	UR	高洁なる皇王・シン	所有状态异常预防率提升100%，打倒敌人后恢复15%的SP	所有参数提升10%
72	SR	晴岚の青年・リカルド	HP和SP上限减少10%，物攻和魔攻增加10%	技力、体力、术力、知力、敏捷、幸运提升5%
76	R	强欲の骑士・トーキー	金钱获得量增加15%	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%
77	SR	强欲の神・トーキー	金钱获得量增加15%	HP、物攻、物防、技力、体力增加10%
82	R	贪欲の骑士・イオン	道具掉落率增加15%	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%
83	SR	贪欲の神・イオン	道具掉落率增加15%	HP、物攻、物防、技力、体力增加10%
88	R	纯洁なる精灵・ユリーシャ	所有状态异常预防率提升50%	每10秒回复5%的SP
89	SR	纯真なる精灵王・ユリーシャ	所有状态异常预防率提升100%	每7秒回复5%的SP
93	SR	狂气の化学者・ミンミン	经验值获得量提升10%，金钱减少10%	术力、知力提升30%
95	R	憎恶の暴君・ゴウ	物攻提升40%、物防减少40%	技力、体力提升20%
98	SR	无欲の女神・ノン	金钱获得量、经验值获得量、道具掉落率减少50%，所有参数提升20%	SP、魔攻、魔防、术力、知力增加10%

ヴァニファン（第三弹）

※完成ヤマト的角色支线后解锁该卡包

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
17	N	明光の少年・サナ	给角色的攻击赋予10%的光属性	增加5%的HP上限
18	R	闪光の少年・サナ	给角色的攻击赋予15%的光属性	增加5%的HP上限
19	SR	福音の少年・サナ	给角色的攻击赋予20%的光属性	增加5%的HP上限
20	UR	福音の旋律者・サナ	给角色的攻击赋予20%的光属性	增加30%的HP上限，每10秒回复10%的HP
21	N	暗暗の少年・ルイ	给角色的攻击赋予10%的暗属性	增加5%的HP上限
22	R	常暗の少年・ルイ	给角色的攻击赋予15%的暗属性	增加5%的HP上限
23	SR	混沌の少年・ルイ	给角色的攻击赋予20%的暗属性	增加5%的HP上限
24	UR	混沌の审判者・ルイ	给角色的攻击赋予20%的暗属性	技能的SP消耗量减少50%
33	N	退光の使い魔・ラビ	增加5%的光耐性	魔攻、魔防增加3%
34	R	灭光の使い魔・ラビ	增加15%的光耐性	魔攻、魔防增加3%
35	N	退暗の使い魔・ヤミル	增加5%的暗耐性	魔攻、魔防增加3%
36	R	灭暗の使い魔・ヤミル	增加15%的暗耐性	魔攻、魔防增加3%
41	C	番人の男战士・ドーマ	物防增加3%	HP上限增加200
42	N	铁壁の男战士・ドーマ	物防增加5%	HP上限增加200
47	C	剑士の男战士・レダ	体力增加3%	HP上限增加200
48	N	剑客の男战士・レダ	体力增加5%	HP上限增加200
53	C	盗贼の男战士・タキノ	敏捷增加3%	HP上限增加200
54	N	义贼の男战士・タキノ	敏捷增加5%	HP上限增加200
58	SR	斗魂の朱雀将・サイラス	HP上限、物攻增加15%	攻击属性和耐性附带15%的火属性
60	SR	魅惑の苍龙将・ロアンナ	SP上限、魔攻增加15%	攻击属性和耐性附带15%的水属性
62	SR	华丽な白虎将・リミン	HP上限、物防增加15%	攻击属性和耐性附带15%的地属性
64	SR	壮丽な玄武将・ゴーラム	SP上限、魔防增加15%	攻击属性和耐性附带15%的风属性
66	SR	黎明の麒麟将・ルシル	HP上限、SP上限增加15%	攻击属性和耐性附带15%的暗属性
67	UR	里切りの暗杀者・ルシル	HP上限、SP上限减少10%，其他参数提升20%	暴击率提升1.5倍，打倒敌人可以恢复10%的SP
70	UR	救济の真王・シン	所有状态异常预防率提升100%，打倒敌人后恢复15%的HP和SP	所有参数提升15%

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
73	UR	恶戏なる特异点・リカルド	暴击率提升3倍，耐久值减少20%	妄想槽上升率增加30%、SP消费量增加30%
78	R	嫉妒の骑士・ララミミ	妄想槽上升率提升15%	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%
79	SR	嫉妒の神・ララミミ	妄想槽上升率提升15%	HP、物攻、物防、技力、体力增加10%
84	R	色欲の骑士・レノン	技能的SP消耗量减少至85%	HP、SP、物攻、魔攻、物防、魔防增加5%
85	SR	色欲の女神・レノン	技能的SP消耗量减少至85%	SP、魔攻、魔防、术力、知力增加10%
90	R	不纯なる恶魔・リディン	打倒敌人后回复5%的HP和SP	每10秒回复5%的HP
91	SR	无纯なる恶魔王・リディン	打倒敌人后回复10%的HP和SP	每7秒回复5%的HP
96	SR	深渊なる亡君・ゴウ	物攻提升50%、物防减少50%	技力、体力提升30%
99	UR	无欲なる邪神・ノン	金钱获得量、经验值获得量、道具掉落率减少50%，所有参数提升20%	HP上限、SP上限减少50%、其他所有参数增加50%

ヴァニファン（其他）

※完成ヤマト的所有角色支线后可以拿到该卡片。

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
100	UR	禁忌の魔眼・キョウヤ	物攻提升100%，不过不能使用技能	物攻、魔攻、技力、术力提升20%



アキバズビート ※需要完成アケミ的所有角色支线后解锁该卡包。

编号	稀有度	卡片名称	前半技能	后半技能
101	R	完全无欠・立花アサヒ	增加20%的HP上限	体力增加20%
102	R	天真烂漫・星野サキ	幸运增加20%	增加1AP
103	R	笑颜满点・百濑リユ	知力增加20%	术力增加20%
104	R	思春末期・本乡ヤマト	物防增加20%	物攻增加20%
105	R	冷酷无比・真田コトミ	魔攻增加20%	魔防增加20%
106	R	头脑明晰・筱宫レイジ	敏捷增加20%	增加20%的SP上限
107	R	才色兼备・蓝原ミズキ	技力增加20%	所有状态异常预防率提升50%
108	SR	品性下劣・びんくん	每7秒回复5%的HP	金钱获得量增加50%，经验值获得量减少50%
109	SR	看板メイド：铃森モエ	每7秒回复5%的SP	HP上限增加500，SP上限增加50
110	SR	过保护メイド・西园寺ヨシノ	所有状态异常预防率提升100%	HP上限增加500，SP上限增加50
111	SR	ボクっ子メイド・早乙女カナタ	物攻、魔攻、物防、魔防增加15%	HP上限增加500，SP上限增加50
112	SR	ネコ耳メイド・娘田ミケ	暴击率增加2倍	HP上限增加500，SP上限增加50
113	R	秋叶原自警团团长・团长	HP上限增加1000	体力、知力增加10%
114	R	秋叶原自警团团员・鬼灯アカリ	HP上限增加1000	技力、术力增加10%
115	R	秋叶原自警团团员・鬼灯アオイ	HP上限增加1000	技力、术力增加10%
116	R	妄想管理局局长・黑崎ミカド	SP上限增加100	HP、物防、魔防增加10%
117	R	研究推进室室长・结城カスガ	妄想槽上升率增加10%	SP、物攻、魔攻增加7%
118	R	研究推进室主任・东条マリ	妄想槽上升率增加10%	技力、体力、术力、知力增加5%
119	R	妄想请负人・カノン	妄想槽上升率增加15%	HP上限减少50%、SP上限增加50%
120	N	情报屋の淑女・アケミ・エクスタシア	经验值获得量增加7%	SP上限增加5%
121	N	正体不明の暗商人・宇部シャレ子	道具掉落率增加7%	金钱获得量增加7%
122	N	极道メイド・七尾ナナ	物攻增加20%、物防减少20%	HP上限增加500，SP上限增加50
123	N	伪りのお姊さん・蓝原ハズキ	HP上限增加20%，物防、魔防减少20%	每5秒回复3%的HP
124	N	在りし日の冲动・诱剁キョウヤ	SP上限减少10%、魔攻提升20%	HP上限减少10%、物攻提升20%
125	N	ファン第一号：芽钟タロウ	经验值获得量增加10%、金钱获得量减少10%	所有参数增加1%
126	C	オ-ディオ屋店长・音田ヒサヨシ	妄想槽上升率增加3%	金钱获得量增加3%
127	C	热心な追っかけ・太井フトシ	经验值获得量增加3%	物攻、魔攻减少99%
128	C	热心な追っかけ・细川ホソミ	经验值获得量增加3%	物攻、魔攻减少99%
129	C	挙动不审・根仓ケン	道具掉落率增加3%	给角色的攻击赋予5%的暗属性
130	C	电气屋社长・母分ハジメ	给角色的攻击赋予5%的光属性	金钱获得量增加5%
131	C	妄想管理局局员・管理局员	SP上限增加100	HP上限增加300
132	UR	ミラクルニ-ト・立花アサヒ	打倒敌人后回复15%的HP和SP	每10秒回复7%的HP和SP
133	UR	デイドリ-マ-・星野サキ	暴击率增加4倍	妄想槽上升率增加20%
134	UR	ハッピ-アイドル・百濑リユ	魔法的咏唱时间缩短至80%	SP消费量减少至80%
135	UR	ダンデライオン・本乡ヤマト	防御耐久率增加2倍	SP消费量增加20，物攻增加30%
136	UR	ポイズンド-ル・真田コトミ	角色陷入中毒状态，魔攻增加30%	SP上限减少20%，魔攻增加30%
137	UR	デスクドランカ-・筱宫レイジ	AP增加3	HP减少20%，物攻增加30%
138	UR	ハイブレイバ-・蓝原ミズキ	HP上限、SP上限增加30%	破防率增加2倍
139	UR	フェイクマインダ-・结城カスガ	HP上限增加30%，物防、魔防减少20%	HP上限减少20%，物防、魔防增加30%
140	UR	アウェイクプレイヤ-・黑崎ミカド	所有参数增加15%	每10秒回复15%的SP
141	UR	イマジンコントラクタ-・カノン	妄想槽上升率增加20%	打倒敌人后回复50%的SP
142	UR	世界の行く末・カノン（集合体）	HP上限增加50%	SP上限增加50%
143	SR	纯情一途・アクワイアちゃん	魔攻增加20%	物攻增加20%

奖杯攻略

奖杯总数	45	铜杯	1	银杯	3	金杯	10	白金	31

奖杯综述

本作的奖杯难度不高，主要是没有和多周目或者和游戏难度有关的奖杯，收集部分除了与角色支线有关的道具之外，其他内容都可以留到进入最终迷宫前来完成。

白金难度	4/10
白金所需时间	100 小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

不过本作有时候会出现奖杯BUG，在拿到了所有电阻部件/卡片/防具与饰品之后出现不会弹出奖杯的情况，这种时候如果还有其他收集项目没有完成的话，就先去拿其他项目的新道具（注意，必须是未曾入手过的道具），这时候就会弹出之前收集完成的奖杯提示。除此以外的情况目前暂时无解，所以建议各位在刷收集时多存几个档，以防万一。

アキバズビ-ト 白金
取得条件：解锁除该了奖杯之外的所有奖杯

チャプタ-01 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 1 章

チャプタ-02 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 2 章

チャプタ-03 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 3 章

チャプタ-04 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 4 章

チャプタ-05 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 5 章

チャプタ-06 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 6 章

チャプタ-07 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 7 章

チャプタ-08 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 8 章

チャプタ-09 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 9 章

チャプタ-10 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 10 章

チャプタ-11 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 11 章

チャプタ-12 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 12 章

チャプタ-13 クリア 铜杯
取得条件：流程奖杯，通关第 13 章

チャプタ-16 クリア 银杯
取得条件：流程奖杯，通关第 16 章

まだ见ぬ明日へ 金杯
取得条件：取得条件：观看了真结局的过场动画
奖杯说明：通关アケミ的角色支线“卒业アルバム”后打倒最终BOSS，在通关后多出来一段动画就算是解锁了真结局（如果没解锁的话是没有结局动画的）。

特别な存在 银杯
取得条件：完成星野サキ的所有支线

みんなを笑颜に 银杯
取得条件：完成百濑リユ的所有支线

名も无き英雄 银杯
取得条件：完成本乡ヤマト的所有支线

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

ひとり立ち（铜杯）
取得条件：完成真田コトミ的所有支线

见つけた答え（铜杯）
取得条件：完成筱宫レイジ的所有支线

また 3 人で（铜杯）
取得条件：完成蓝原ミズキ的所有支线

マスコット（铜杯）
取得条件：完成ぴんくん的所有支线

本当の私（铜杯）
取得条件：完成铃森モエ的所有支线

お嬢様へ（铜杯）
取得条件：完成西园寺ヨシノ的所有支线

里社会の住民（铜杯）
取得条件：完成七尾ナナ的所有支线

シャレ子とは（铜杯）
取得条件：完成宇部シャレ子的所有支线

今日の思い出（铜杯）
取得条件：完成アケミ・エクスタシア的所有支线

猫型メイド（铜杯）
取得条件：让娘田ミケ成为辅助角色
奖杯说明：详情参照通关后的“秘密支线”

あざといメイド（铜杯）
取得条件：让アクワイアちゃん成为辅助角色
奖杯说明：通关后完成アクワイアちゃん的所有支线

地下斗技场の覇者（金杯）
取得条件：通关了斗技场的所有等级
奖杯说明：一开始的难度有个人战的初级、中级、高级和团体战的初级、中级、高级，在通关隐藏迷宫后解锁超级难度，建议把角色等级练满之后再来挑战

最强の仲间たち（金杯）
取得条件：队伍全员的等级达到 99 级
奖杯说明：完成ナナ的角色支线解锁斗技场之后利用团体战来刷级，建议等到通关后完成アクワイアちゃん的角色支线再来刷，在刷的时候给队伍成员换上增加经验值和金钱的饰品与トレカ之后可以事半功倍，把リユ的魔法“ピュアネスアロ－”设置在 × 键，开战后不断连按 × 键即可。
在斗技场里有存档点和自动贩卖机可以随时进行补给和存档。
等刷到团体战上级之后可以顺便开始刷钱，因为战胜后必定会获得 1 个“金のインゴット”，等把队伍角色全部刷完时手头的钱也会多上不少，不过需要注意的是道具有数量上限，所以在自动贩卖机进行补给的时候最好顺手把“金のインゴット”一起卖掉。

トレカマスタ－（铜杯）
取得条件：拿到所有的卡片
奖杯说明：稀有度 C ～ R 的卡可以直接在卡片商店和“堇のエデン”购买售价 5000 的卡包收集。
稀有度 SR 和 UR 的可以在进入最后一章可以自己调整时间之后，在深夜里到“驿前广场”中央天桥的角落里与戴墨镜的 NPC 购买“スペシャルパック”，这类卡包是稀有度在 SR 以上，只会出 SR 和 UR，不过售价 20 万一包，建议手头资金在 400 万以上之后再来收集卡片，在抽卡包时建议善用 S/L 大法，否则钱肯定不够用。

パソポンマスタ－（铜杯）
取得条件：拿到所有的电子部件
奖杯说明：除了在商店里可以购买的内容之外，通关斗技场个人战上级难度以及完成シャレ子的支线后还能拿到各角色的专属部件。

アパレルマスタ－（铜杯）
取得条件：拿到了所有防具和饰品
奖杯说明：在进入最终迷宫前，秋叶原的商店里已经能够购买到九成的防具和饰品了，角色的固有饰品需要在通关后在隐藏迷宫“名も无き妄想宫”的宝箱里获得，如果在打“名も无き妄想宫”之前已经扫荡过了所有商店的话，那么在开宝箱的时候就会跳出奖杯提示。

クエストマスタ－（银杯）
取得条件：完成了所有的委托
奖杯说明：隐藏迷宫敌人相关的委托需要在通关隐藏迷宫之后才会出现。有一个十分简单的刷新敌人方法就是找到目标敌人出现的区域或者迷宫，来到该区域的出口，在出口进出可以刷新该区域的敌人。

エネミ－マスタ－（银杯）
取得条件：遇到过了所有的敌人
奖杯说明：除了各个迷宫的杂兵敌人以及主线、支线、委托里的 BOSS 之外，还有随机出现的稀有敌人“铜モノアイ”、“银モノアイ”和“金モノアイ”。

ダメ－ジマスタ－（铜杯）
取得条件：一次连击里的伤害值达到 9999
奖杯说明：在完成奖杯“ビ－トマスタ”或者奖杯“レ－トマスタ－”的期间能够顺便达成条件。

レ－トマスタ－（铜杯）
取得条件：妄想领域的 Rate 突破 500%
奖杯说明：手控角色：アサヒ（Lv62 以上，已经解锁 EX 技能）
推荐歌曲：BARKING CODE
在游戏终盘，尤其是最终迷宫出现后，支线和委托里 BOSS 很多，不用纠结耐性和弱点任意选一个为目标，在开战前攒满妄想槽，开战后马上进入妄想领域，然后让アサヒ发动 1 次 EX 技能，技能演出结束后马上打开菜单让其他角色给アサヒ回复 30% 的 SP，如此反复，争取在歌曲高潮来临前将 Rate 值攒至 400%，进入高潮后会再叠加 110%，之后就会马上在战斗里解锁奖杯了。

お金持ち（铜杯）
取得条件：所持金钱达到 100 万
奖杯说明：详情参照奖杯“最强の仲间たち”的刷钱方法

名も无き妄想（银杯）
取得条件：通关隐藏迷宫“名も无き妄想宫”





PS4 XOne

最终幻想 15		Square Enix	
Final Fantasy XV		角色扮演	中文版
2016 年 11 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4:349 元人民币、XOne：319 元人民币			

通关时间：25小时　白金时间：50小时　游戏版本：1.04版本

注：由于撰写攻略的时间关系，本攻略译名以港版为准，相关内容各版本通用。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

游戏基础

主线任务

本作的主线故事共有 14 个章节，剧情从第 9 章开始会趋于线性，但在之后的章节甚至通关后仍然能回到之前的沙箱中继续冒险。

推进主线任务，将会使得游戏的主要故事得到发展，并逐步进入之后的章节。在游戏界面右上角导览地图的下方将能看见对应主线任务的名称和内容简介（红色字体）。

在完成某些主线任务时，会进入一些仅主线任务才会来到的一次性场景，在完成该主线任务前无法离开该场景，比如第 13 章大部分的流程；在完成某些主线任务时，会有某些客座角色加入队伍，并同主人公一行共同行动一段时间，待之后对应的主线任务完成时，客座角色将会离开。以上进入特定场景前以及客座角色离开前，系统都会出现对应文字提示。

由于每一个主线任务的图标都会清晰地标注在地图和场景中，因此前往图标地点即能轻松触发主线，请毫无顾虑地享受这个故事吧。



支线任务

本作的支线任务超过了 200 个，随着之后 DLC 的加入还会更多。大多数支线任务在满足出现条件后，都会在地图中以橘黄色的问号标出。当接取并选择了该支线任务后，导览地图的下方能看见对应任务的名称和内容简介（蓝色字体）。

通过“已承接任务列表”中任务名右侧的推荐等级，可以大致知晓该任务当前的难易度，选择和自身等级差不多的任务来完成吧。此外，在任务列表中选定某任务后，还能在下方看到该任务的故事简介、委托人、获得经验值、报酬这些信息。

支线任务中存在着不少寻找某人某物或者到达某地点的任务，这些人事物所在的地点均会通过任务图标精确地标出。注意观察地图中任务图标的右下角是否有↑或↓，这能帮助玩家更快地确定目标位置是在角色的上方还是下方。此外，部分任务需要玩家广域探索，这类任务不会明确标示出目的地，而是在导览地图和大陆地图上用蓝色的圆圈出目标所在范围，玩家需要自行在这一蓝色圆圈中找到对应的目标（互动点）。

游戏中还存在着随机触发的系列任务，包括“XX 的伤者”系列任务、“绝佳摄影机会　XX-”系列任务、“XX 的司机”系列任务，这三类任务都是在特定的地点随机触发。

支线任务是否完成并不会对游戏的主线故事产生任何的影响，但会对故事中的人或事做出不少的补充。除了支线任务“圣地巡礼”需要在第 4 章前完成外，其他支线任务都不会因推进主线而错过。



讨伐委托

在据点的餐厅（情报贩子）处可以承接讨伐委托。讨伐委托中的野兽或使骸，通常都比周遭的敌人强大许多，击败这些敌人并完成讨伐委托不仅会获得经验值和金钱，还有可能获得不少珍贵道具。不同地点的情报贩子提供的讨伐委托不同，但完成讨伐后能向任一地点的情报贩子汇报并获得对应报酬。通过收集达成委托时致赠的勋章，可以提升角色的奖金猎人阶级。提升奖金猎人阶级后，可承接的讨伐委托会逐渐增加，且在提升阶级时还会获得道具奖励。

在接讨伐委托的列表中，可以看到对应委托的推荐等级和难易度图标，难易度图标包括黄色怪物头的普通难度和红色怪物头的高难度。在高难度讨伐委托中，即便难度设定为“简单”，诺克提斯死亡时也不会发动“红宝石之光”。

在讨伐委托列表和任务列表中，选定讨伐委托后，同样能在画面下方看见委托相关信息，包括讨伐目标、栖息地、出现条件、勋章、奖金、报酬。“出现条件”包括出现时间“白天”、“夜晚”、“随时”，有部分讨伐委托还有天气（雨天）限定。

同一个讨伐委托可以在同一位情报贩子处多次接取，但报酬只能获得一次，且第二次后获得的金钱会减少至原本的 1/5。



个别行动任务

在特定的露营点过夜后，会有同伴主动寻找诺克提斯进行互动对话，答应同伴的要求后即可触发相应的个别行动任务。个别行动任务需要诺克提斯和一名同伴两人共同执行，这不仅会让玩家们看到伙伴们的另一面，还能在完成后获得 20 点 AP 的奖励。除了剧情触发的个别行动任务“两人一起去散步”外，其他 9 个任务均需要前往特定的露营点过夜触发。

名称	发生时期	露营点	位置
清晨的锻炼	第1章开始后	拉凯尔帝地标	据点“贾迪纳渡轮场”西方
送一束花给伊莉丝	第3章开始后	兰巴斯地标	据点“贝里纳超市 拉巴提欧店”东方的S型公路的东方
维斯贝尔湖之主	第8章开始后	卡皮特斯地标	大地图左上角停车场“维斯贝尔湖”南方
早餐小助手「炖煮」篇	第1章开始后	库提斯地标	据点“锤头鲨”北方
早餐小助手「切菜」篇	第3章开始后	夫伦斯地标	据点“休息站・卡帝斯”西方
被夺走的眼睛	第8章开始后	培库特力修地标	迷宫“梅路罗森林”中
巡回圣地：锤头鲨	第1章开始后	帕鲁玛地标	据点“锤头鲨”东南方
就近距离拍摄湖中巨兽	第3章开始后	普鲁磨地标	据点“柯尔尼库斯矿油 亚尔史特分店”西南方
拍摄王子的照片	第3章开始后	使培基利地标	据点“卡宴岬”西方

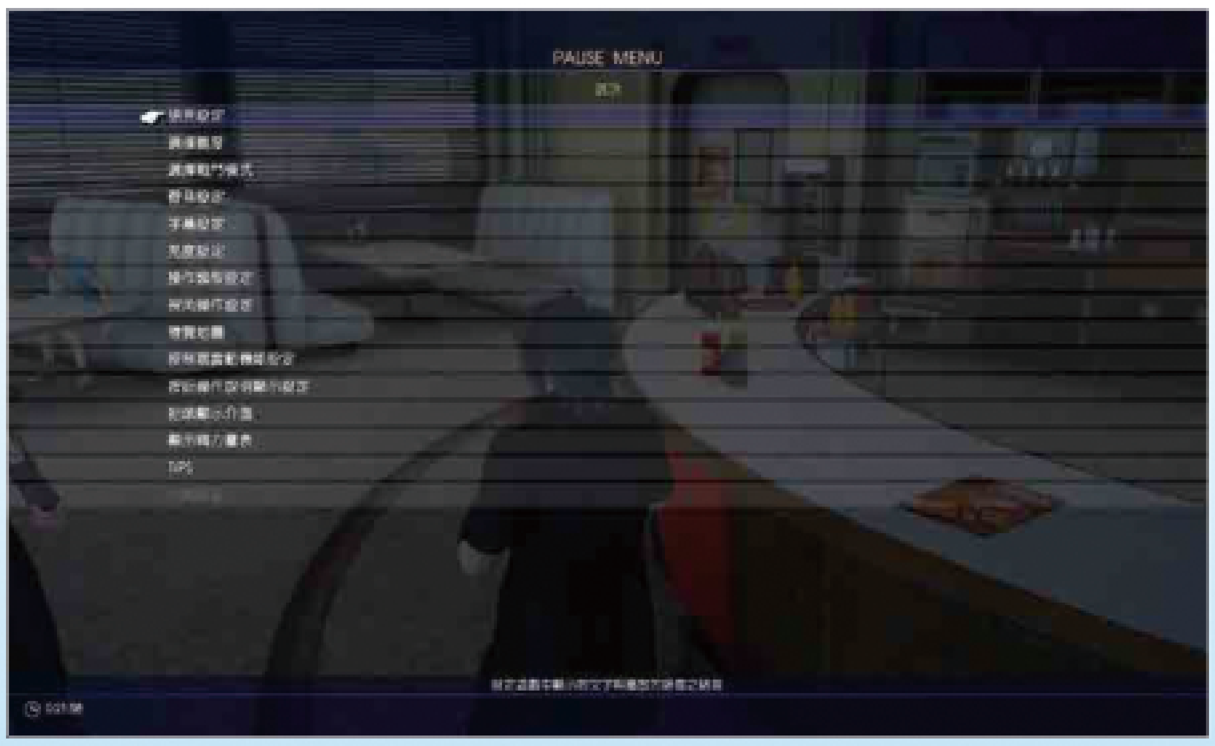
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

自由探索

除了以上任务外，自由地在游戏中探索也是一种不错的玩法。

了解一些探索的相关常识是很有必要的。首先，游戏中的世界也有着和现实一样从白天到黑夜的一天变化，现实中 45 分钟是游戏里的一天。当夜晚降临时，会出现名为使骸的高等级怪物，游戏初期时这些使骸相当难对付。其次，角色一行进行探索的行进方式包括驾驶皇室跑车、骑陆行鸟、徒步。驾车的话目前只能在路上行进，骑陆行鸟则无此限制但诸如迷宫等场所无法进入，徒步虽能前往大多数地点但速度慢。根据自由探索的地点，可以选择不同的行进方式。另外，由于有涉及到徒步行进距离的奖杯 / 成就，多运用徒步来进行探索能更轻松地解锁该奖杯 / 成就。

游戏选项



按下 OPTIONS/MENU 键进入系统菜单，选择从上往下的第四项“游戏选项”后，将能发现游戏提供的诸多设定。不仅可以在其中随时切换游戏的难度（简单、普通），还能选择游戏的战斗模式（动态、等待），游戏还提供了三种类型的操作供选择。如果觉得战斗时的视角距离太近，可以在“视角操作设定”中的将战斗时视角距离调高。如果想隐去游戏界面的 UI，可以通过“抬头显示界面”来进行修改。游戏默认不会显示角色的精力量表，如果想更好地赶路，建议在“显示精力量表”中将之打开。

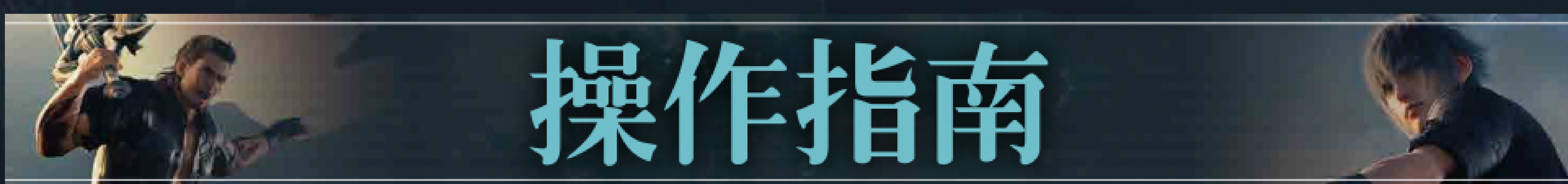
除了游戏选项外，系统菜单中的第五项“教学导览”将提供初级的战斗教学和基本的故事说明，随着流程的推进，练习模式中的相关项目也会逐步解锁。对战斗或者世界观有疑问时，可以来这里复习一下。

进度保存

本作既采用了自动保存的系统，又提供了手动保存的功能。当角色过夜、快速旅行并下车后、进入部分章节等时，游戏均会自动保存，当然也可以选择手动保存进度。

手动保存并不是随时都能进行的。战斗中（包括战斗前的警示状态）、空中（包括角色跳跃后的滞空状态）、驾驶豪车雷格里亚时（无论是在地上还是空中）、迷宫内（包括迷宫门口的区域）、特定任务时都是无法保存的。





操作指南

游戏提供了 3 种操作类型，可通过游戏选项中的“操作类型设定”来进行更改。这里以默认的类型 A 为范例对各键位进行说明。

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动。
右摇杆	右摇杆	视角控制。
方向键	方向键	在战斗中选择并切换对应方向插槽中的武器或魔法。在菜单中控制光标的移动。在雷格里亚中用于播放、暂停、切换车载音乐。
×	A	在场景中跳跃。在菜单中返回上一级菜单或取消。在雷格里亚TYPE-F中为起飞。在骑陆行鸟时为跳跃。
○	B	在场景中持续按住会使角色冲刺，而当出现○提示时用于互动。在战斗中单点为单次攻击，持续按住为自动连击。在菜单中为确定。在雷格里亚中为下车。在骑陆行鸟时长按为下鸟。
△	Y	在场景中为发动变移。
□	X	在场景中为翻滚。在战斗中单击为翻滚，持续按住为防御/回避。在雷格里亚中为调头。在骑陆行鸟时为全力冲刺。
R1	RB	在场景中单击会调整视角到标准的背后视角。在战斗中为锁定敌人。在雷格里亚中为视角切换。
R2	RT	在场景中为打开战斗道具列表。在雷格里亚中为油门。在骑陆行鸟时为奔跑。
L1	LB	在战斗中，当指令量表中的能量足够时，持续按住后并配合方向键能发动对应的伙伴指令。在雷格里亚中为视角切换。
L2	LT	在雷格里亚中为减速/倒退。在骑陆行鸟时为停止。
L3	LS	移动时单击为进入冲刺，持续按住3秒后可进行自动奔跑。
R3	RS	打开大陆地图。在战斗中和R1/RB配合使用能对目标进行持续锁定。在雷格里亚中长按能支起或降下车辆顶篷。
OPTIONS	MENU	进入系统菜单，暂停游戏。
触摸板	VIEW	进入主菜单。在雷格里亚中为进入驾驶菜单与大陆地图

游戏界面

①**时间**：该图标用于显示游戏中的时间。白天、夜晚、清晨、黄昏都会以不同的标示来表示，且在标示的下方会显示具体的时间点（24 小时制）。

②**导览地图**：该地图将角色周围的环境清晰地表示了出来，诸如营地、食材点、宝藏点、雷格里亚等在地图上的具体位置，均会以对应图标在这里标出，且战斗区域只会在导览地图上标出。另外，在游戏选项中可以修改导览地图是否显示，以及是否随视角旋转。

③**任务信息**：用于显示当前所选任务的名称和内容。主线任务为红色字体，支线任务为蓝色字体，讨伐委托为黄色字体，个别行动任务为绿色字体。

④**队伍状况**：会显示队伍中各成员的名字和 HP，诺克提斯还会显示 MP。HP 的横条除了会以白条显示当前 HP 外，还会以灰条显示最大 HP。当角色 HP 降为 0 处于危机状态时，HP 横条所在位置会显示“PINCH”。MP 除了以蓝条显示当前 MP 外，还会在 MP 快耗尽时以闪烁的紫条给予提示。当 MP 耗尽时会进入 MP 超荷状态，会在 MP 横条位置显示“MP BURST”的字样。

⑤**状态效果**：通过战斗和食用料理会使角色得到不同的状态效果。由战斗所带来的状态效果会显示在队伍状况的左侧，由料理所带来的状态效果会显示在画面的正下方。在战斗所带来的状态效果中，绿色图标的状态为增益效果，红色图标的状态为减益效果。在战斗中得到复数的状态效果时，会以闪烁切换的方式在相同位置逐一显示。料理带来的状态效果的剩余时间会在图标下以横条表示。

⑥**精力量表**：默认情况下关闭，在游戏选项的“显示精力量表”中可打开。当精力在量表中快见底时，迅速松开持续按住的冲刺键○ /B，可使角色的精力瞬间涨满。

⑦**指令量表**：指令量表共有 3 段，累积满时会在右上侧显示“MAX”字样，发动伙伴指令会消耗相应的段数。

⑧**主武器装备**：诺克提斯有四个插槽可以装备在战斗中使用的武器（魔法）。在主菜单的“装备”选单中给诺克提斯的四个插槽装备好武器（魔法）后，可在战斗中按下对应方向的方向键来切换并使用。随着剧情的发展，诺克提斯将会学会召唤幻影剑，之后会在四个插槽周围显示出与该能力相关环形能量槽。幻影剑能量槽可以通过攻击敌人来累积，当累积满后可以召唤幻影剑。



探索

基本动作



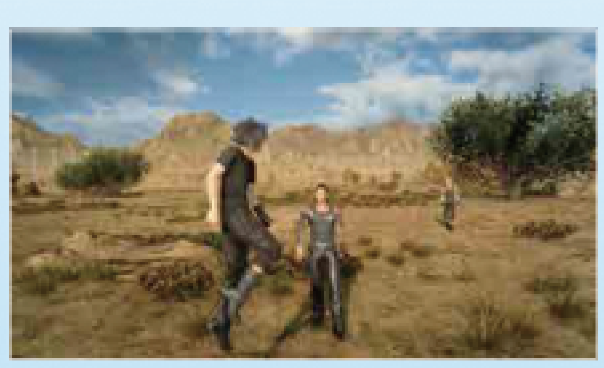


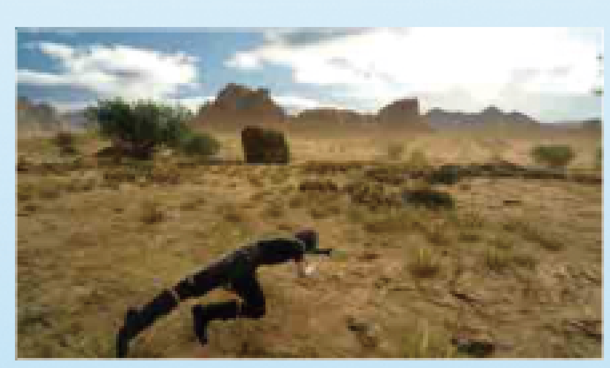
◇轻推左摇杆时角色向对应方向缓慢步行，重推摇杆时角色会奔跑。

◇推动左摇杆的同时，持续按住○ /B 键或按一下 L3/LS 键会使角色进行冲刺。冲刺会消耗精力（ST），精力量表可以在游戏选项中调出。精力耗尽时角色会缓步喘气小段时间，待红色的精力量表逐渐恢复到一半时可再次冲刺。一个很重要的冲刺技巧：使用按住○ /B 键的方法持续冲刺，待精力量表快见底时立即松开按键，精力会瞬间涨满，再次按住○ /B 键即可实现继续冲刺。自动冲刺的方法：按住 L3/LS 键并推动摇杆使角色冲刺，3 秒左右松开后即进行自动奔跑。

◇单击 × /A 会使角色跳跃。通过跳跃可以跨过不少障碍物或者跳上许多岩石。注意，如果从高处跳跃下来是会对角色造成伤害的，但一般情况下都不会被摔死，故可以此来开辟不少捷径。

◇单击□ /X 会使角色朝前方翻滚。在探索中遇敌时想快速逃跑，连续使用翻滚是个不错的选择。推动左摇杆的同时持续按住□ /X 键，会使角色缓步向前。



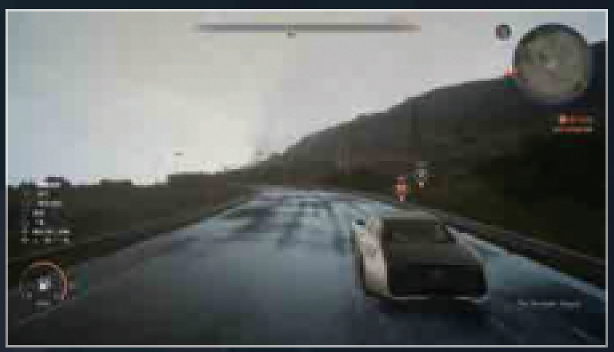


特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

雷格里亚&快速旅行

从游戏的第一章开始，便能够使用这辆由国王雷吉斯赠送的皇家跑车雷格里亚。雷格里亚只能在公路上驾驶，目前无法前往没有路的野外。雷格里亚的主要驾驶方法分为两种，自动驾驶和手动驾驶：

◇靠近雷格里亚互动，在驾驶菜单中选择第一项自动驾驶后会出现三种选择目的地的方式（从停车地点中选择、从任务目的地选择、从地图上选择），通过其中一种方式选择好目的地后便启动了雷格里亚的自动驾驶功能。初期只能在白天进行自动驾驶，当诺克提斯30级以上时能开启夜间自动驾驶的功能。在自动驾驶的途中可以选择随时下车或者重新选择目的地。



◇第3章之后玩家能够控制诺克提斯手动驾驶雷格里亚。当然，即便能手动控制雷格里亚了，也是只能在规定的公路上驾驶。

◇除了自动驾驶和手动驾驶外，雷格里亚所提供的快速旅行才是最快捷方便的移动方式。快速旅行的使用方法：在自动驾驶中选择（有快进标志的）目的地，单击确定后会询问是否要花10GIL执行快速旅行，选择是即可直接传送到目的地，选择否则通过自动驾驶前往。注意，并非所有的地点能能快速旅行，且要前往过或收集资讯发现过的地点才能执行。

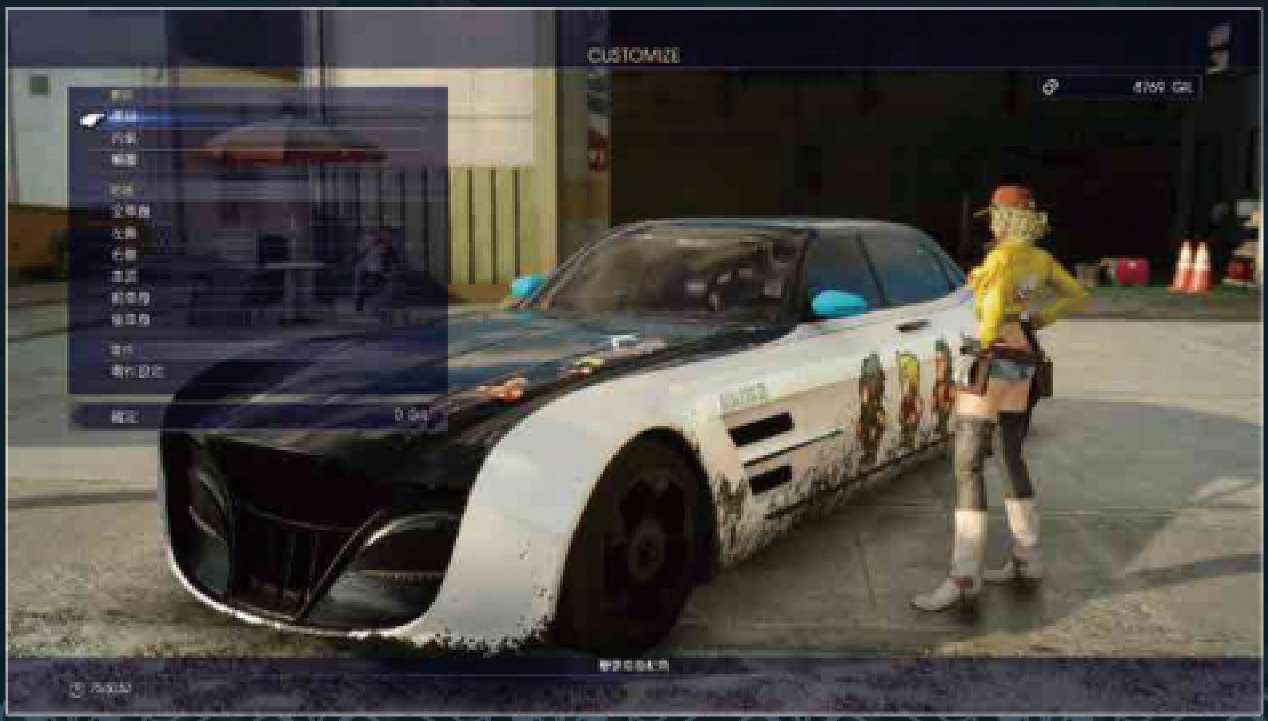
除了快速旅行外，自动驾驶和手动驾驶均会消耗雷格里亚的汽油，当汽油彻底耗尽时需要下来推车，或者让希德妮把车拉回去。在水都欧尔提谢的加比亚诺门技场中，可以用加比亚诺代币兑换到“魔导发电机”，将其安装到雷格里亚后将使得驾驶不再需要汽油。但由于将雷格里亚改装为具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F后会默认无限汽油，故不用太纠结魔导发电机的获得。

主菜单的“地图”选单中还有三个和雷格里亚相关的选项：“返回车上”能让角色一行直接传送到雷格里亚所在位置，但迷宫中无法使用；“叫车”能让希德妮将雷格里亚搬运至离诺克提斯最近的道路（须付费），但在道路之外的地点和狭窄的道路上无法执行；“将车运往锤头鲨”能将车和诺克提斯一行一起运往锤头鲨（须付费）。

在驾驶雷格里亚时，不仅能欣赏到沿途壮美的风光，还能听到历代《最终幻想》系列”的原声。方向键↑能播放/停止音乐，方向键↓能在“一般播放模式”、“反复播放模式”、“随机选曲模式”中切换，单击方向键←或→能切换至上一曲或下一曲，长按方向键←或→能切换至上一张专辑或下一章专辑。除了一开始自带的原声专辑外，大多数的原声专辑都需要在游戏中各城镇的商店中购买。

通过选择驾驶菜单中的“雷格里亚商店”，能在雷格里亚中随时进行购物或出售。随着故事的推进，在雷格里亚商店里能买到的道具也会越来越多，比如离开车内也能随时听音乐的“音乐播放器”。

除了雷格里亚自身所带的这些功能外，玩家还能在希德妮处对雷格里亚进行保养和自订。选择“保养”希德妮会对雷格里亚进行一番清洗，选择“自订”后能对雷格里亚的颜色、贴纸、零件进行自订。在完成希德妮委托的一系列任务后，能获得不少实用的汽车零件，其中的“强化型车头灯”（完成45级支线任务“耀眼的雷格里亚”后获得）最为实用，效果为避免在夜晚驾驶时遇到使骸。当然，雷格里亚的飞行功能也是由希德妮来进行改造的。



雷格里亚TYPE-F获取指南

首先要说明的是，获取具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F的先决条件是游戏通关后来到第15章。即便是完成了相关的任务并收集齐了相关道具，没有通关的话依然无法触发最后获得飞车的任务“前往未知的大地”，所以在通关前不用过多考虑飞车的获取。

除了通关外，触发“前往未知的大地”还需要：

·完成希德妮委托的一系列任务，包括“华丽的雷格里亚”、“潇洒的雷格里亚”、“美丽的雷格里亚”、“勇猛的雷格里亚”、“耀眼的雷格里亚”。

·完成第5章主线任务“向帝国挑战”后获得“凹凸不平的机翼”；完成第6章主线任务“对帝国做出反击”后获得“凹凸不平的稳定器”。



·完成第8章后来到锤头鲨西北部的胡姆斯基地周围，会触发支线“潜入胡姆斯基地”。该任务的推荐等级为46级，完成该任务后会获得“凹凸不平的引擎”。

达成以上条件，并通关后会触发支线任务“前往未知的大地”，完成之后即可将雷格里亚改装会具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F。

特别注意，在飞行期间或在降落时，雷格里亚TYPE-F撞上障碍物或受到伤害将直接导致游戏结束。“普提沃斯遗迹”是只能由雷格里亚TYPE-F前往的地点。

●系列原声集全收集

原声集	获取方式
FF1的回忆	初期拥有
FF2的回忆	据点“休息站·兰格维特”的道具店购买
FF3的回忆	据点“科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店”的道具店购买
FF4的回忆	据点“锤头鲨”的道具店购买
FF5的回忆	据点“贾迪纳渡轮场”的道具店购买
FF6的回忆	据点“休息站·特尔帕”的道具店购买
FF7的回忆	初期拥有
FF8的回忆	据点“锤头鲨”的道具店购买
FF9的回忆	据点“柯尔尼库斯矿油 卡帝斯分店”的道具店购买
FF10的回忆	据点“陆行鸟哨站·维兹”的道具店购买
FF11的回忆	据点“特产店「巴布斯特」”的道具店购买
FF12的回忆	据点“贝里纳超市 拉巴提欧店”的道具店购买
FF13的回忆	初期拥有
FF14的回忆	据点“雷斯塔伦”加油站中的道具店购买
FF零式的回忆	水都“欧尔提谢”住宿设施门口的道具店“JM小铺”购买
DISSIDIA FF的回忆	据点“旧雷斯塔”的道具店购买
DISSIDIA DUODECIM的回忆	据点“旧雷斯塔”的道具店购买
路希斯的回忆	初期拥有
Afrojack的回忆	初期拥有
KINGSGLAIVE的回忆	初期拥有
JUSTICE MONSTERS FIVE的回忆	初期拥有
BROTHERHOOD的回忆	初期拥有

陆行鸟

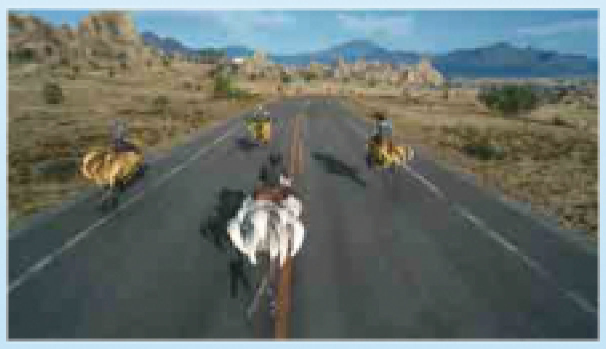
第3章开始不久便会触发支线任务“想去看看陆行鸟”，完成该支线任务后便会开启租借陆行鸟功能。在城镇或据点等处的陆行鸟售票机处可以支付金钱租借陆行鸟，每次租借的天数最多为7天（50GIL/天）。

一般情况下呼叫出陆行鸟的方法为：单击R2/RT后打开战斗道具列表，通过方向键←或→将列表类别调整为“原野”，选择其中的“呼叫陆行鸟”。当租借期限到期时，陆行鸟便会返回，但若在骑乘期间到期，则租借期限会自动顺延至下

鸟为止。另外，陆行鸟会游泳，可以渡过一些湖泊。

在据点“陆行鸟哨站·维兹”中的 NPC 卡蜜拉处（绿色陆行鸟与齿轮的图标），能购买到陆行鸟爱吃的各种蔬菜，以及自订陆行鸟。陆行鸟的各种蔬菜可以在露营过夜时给陆行鸟食用，之后根据蔬菜的不同会给陆行鸟带来不同的增益效果。自订陆行鸟包括“变更名字”、“变更颜色”、“变更陆行鸟奖牌”。可以变更的颜色随着完成陆行鸟的相关任务而逐渐增多，陆行鸟奖牌在陆行鸟赛跑中获得，最多可以同时装备四枚奖牌。

在该据点的餐饮店老板维兹处，可以接到一系列的陆行鸟任务，随着任务的完成可以解锁更多的陆行鸟颜色。在该据点的北部不远的陆行鸟跑场处，可以与同伴进行陆行鸟赛跑，获胜后会获得相应的陆行鸟奖牌。



随着骑乘陆行鸟奔跑距离的增加，陆行鸟将会升级，最高为 10 级。陆行鸟级别的增加不仅会提高陆行鸟的精力、速度、跳跃力、精力恢复速度等，还会学会一些战斗技能。2 级学会“陆行鸟冲刺”（在战斗道具列表的“原野”类别中选择使用，能几率逃跑），4 级时学会“陆行鸟脚踢”，6 级时学会“陆行鸟舞蹈”（给主人公一行附加各种有利状态），8 级时学会“陆行鸟连段”，10 级时学会“陆行鸟连结”（与诺克提斯一起发动连结攻击）。如果进入战斗时陆行鸟恰好在身边，陆行鸟会随机发动战斗技能（也有可能不发动），之后会使用迅速逃离战场。

露营



游戏在野外提供不少可以露营的地点（地图上的帐篷图标），前往这些地点露营不仅可以过夜，还能在露营点周围发现不少元素碎片。露营能提供以下帮助：

◇**过夜**：露营过夜将会结算角色累积的经验值并升级，之后角色的经验值又将从 0 开始累积。除了露营过夜外，在旅馆中过夜也有以上效果。

◇**料理**：露营期间，伊格尼斯将为同伴们提供丰盛的料理，不同的料理将会提供不同的增益效果。随着食谱的获得以及伊格尼斯料理技能的提升，可供选择的料理会愈加丰富。另外，如果陆行鸟还在租期内，此时也会选择给陆行鸟提供怎样的蔬菜，不同的蔬菜会赋予陆行鸟不同的增益效果。

◇**照片展示**：享受完丰盛的晚餐后，普罗恩普特会拿出他在这段时间拍摄的照片与其他同伴分享。玩家除了可以看到这些有趣的照片，还可以将选定的照片保存下来。

诺克提斯与另一位伙伴单独进行的个别行动任务会在特定的露营地点触发。所以不妨多尝试下在不同地点露营，也许你就能看见某位伙伴独特的另一面。

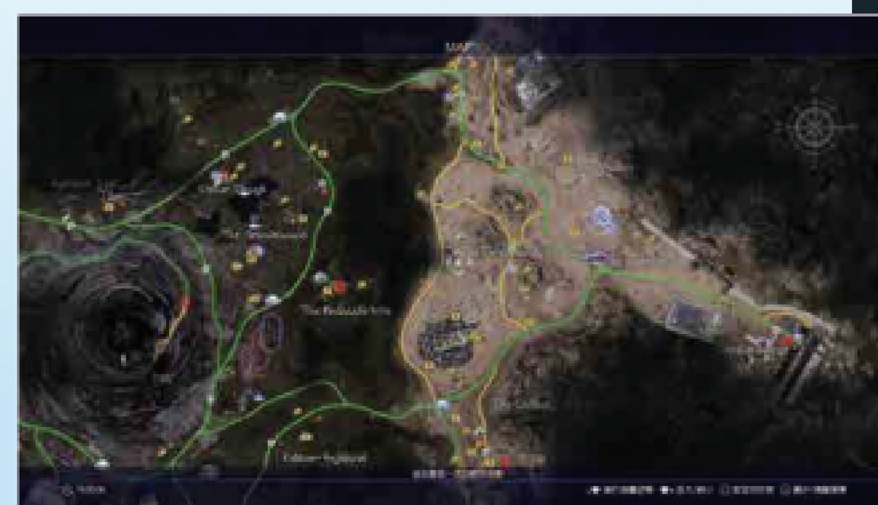
除了在露营点扎营过夜外，还可以在这里选择“训练”与其他伙伴进行战斗练习。随着剧情的推进以及各难度训练的逐个突破，将会解锁更多难度的训练。最后的训练“最终考验”中，玩家将会面对平均等级在 85 级的其他三位伙伴，三人不仅会使用几乎所有的伙伴指令，还对多种伤害类型的攻击抗性或免疫。在完成各难度的训练后会给予少量的经验值和 AP 奖励，完成 45 级的训练后还会奖励“金手镯”（增加 500HP），完成最终考验后奖励“蓝钻手镯”（增加 80 力量）。



地图

在游戏一开始希德妮给予了道具“大陆地图”后，便能通过主菜单中的“地图”或者按下 R3/RS 键进入大陆地图界面。通过地图中各式各样的图标，将能看见据点、迷宫、道具店、食材点等地点的具体位置和分布情况。

游戏一开始时，地图中有不少黑影挡住的区域，当首次去过了这些区域后黑影便会消去。通过在各据点或城镇的餐厅处“收集周遭资讯”，将会使周围各地点的图标直接标注在大陆地图上。因此，每到一个新的据点或城镇，首要任务便是前往餐厅收集资讯，确认周遭的地理情况。



除了大陆地图外，通过游玩画面右上侧的导览地图能更直观地看到角色周遭的情况。所有的图标和地貌都会在导览地图中显示，且战斗区域的范围只能通过导览地图来查看。

商店

在据点或城镇中有着各式各样的商店，包括道具店、武器店、餐厅、食材店，甚至只提供杯面的杯面餐车。即便是相同类型的商店，在不同地点所提供的商品也会有不同。在进入商店的购买列表后，可以通过 L1 键和 R1 键（LB 键和 RB 键）来切换商品的类别。

●主要商店列表

图标	名称	功能
	餐厅	收集周遭资讯、提供料理、提供狩猎委托
	住宿设施	度过夜晚，恢复角色的HP，结算经验值以升级
	道具店	出售各种道具，包括战斗道具、食材、宝藏、车辆用品等。系列历代的原声集也能在车辆用品一类中买到
	武器店	出售各种类型的武器或配件。各地武器店会提供不同的武器或配件
	食材店	仅提供食材

迷宫

除了能在野外和城镇中进行探索外，游戏中还存在着被称为“迷宫”的地下城。这些迷宫入口的位置在地图上会以“红色的门”标示。进入迷宫之后，不会再显示大陆地图，取而代之的是迷宫内部结构的地图。进入迷宫后无法存档。

通过地图菜单中选择倒数第二项“返回入口”可快速脱离迷宫。一般来说，进入迷宫之后会弹出探索该迷宫深处的支线任务，向着支线任务标示出的地点前进吧。

在游戏主要活动的场所路希斯王国中，共有 12 座迷宫，其中不少在主线中会前往，也有部分需要自行探索寻找。12 座迷宫在地图上的大致方位，见后“重要地点一览”。这里对部分迷宫的进入条件进行说明。

夜间限定进入：斯基利弗迷宫、普提沃斯遗迹、科斯达马克塔。

飞车限定进入：普提沃斯遗迹。该迷宫需要通关后改造出雷格里亚 TYPE-F 后才能前往。将飞车降落到“重要地点一览”地图中 S 所在位置（从地图中看该位置有一条黄色的线，其实就是一条路），往深处一直走，上楼梯后即能发现该迷宫。迷宫非常烧脑，务必做好心理准备。

幻影剑

游戏中不少迷宫的深处都有王之陵墓，在王之陵墓中诺克提斯可以获得相应的幻影剑。游戏中一共存在着 13 把幻影剑，每一把幻影剑的类型、效果、招式都不尽相同。作为诺克提斯的专用武器，幻影剑虽然强大但攻击命中敌人时会消耗自身的 HP，稍不注意就会发现自己的 HP 已经见底了。不同的幻影剑提供了不同的属性加成，比如“父王之剑”提供了 100 点的力量加成，故可将幻影剑装备在主武器插槽中以增加属性之用。

通过完成主线任务，将能够获得 7 把幻影剑，剩下的 6 把需要自行探索获得。

主线流程获得的 7 把幻影剑为：**贤王之剑**、**修罗王之刃**、**狮子王双剑**、**夜叉王刀剑**、**神巫逆矛**、**门王之刃**、**父王之剑**。剩下的 6 把幻影剑具体位置为：

鬼王权杖：迷宫“拉巴提欧火山”深处。

圣王之杖：迷宫“马尔马列姆森林”深处。

飞王之弓：迷宫“巴尔拔开采场遗址”深处。

霸王大剑：击败迷宫“科斯达马克塔”最下层的 BOSS“贾巴沃克”后获得。

慈王之盾：对应的王之陵墓直接在野外场景中，具体位置是在大陆地图上文字“Thommels Glndc”的右下角。旁边有停车场“瑟克鲁姆隘口”。

伏龙王掷剑：迷宫“梅路罗森林”深处。

当收集齐 13 把幻影剑后：主菜单左下侧“PHANTOM SWORDS”中的图标将填充满；诺克提斯的终极技能“召唤幻影剑”威力将最大化；解锁奖杯 / 成就“继承意志者”。



采集点

在游戏的场景中存在着大量的采集点，包括食材点、宝藏点、元素点、涂料矿石矿点。在游戏的大陆地图和导航地图中也能直接看到各采集点的图标。通过在餐厅中收集周遭资讯，能发现周围环境中更多的采集点。另外，游戏中还存在着在地图上没有标示的道具点，这些道具点能拾取到各种类型的道具。

道具点通过“过夜”和“存档后再读档”会得到刷新，刷新后的地点和种类和之前不同。采集点只能通过游玩时间来刷新，宝藏点刷新时间为 1 小时（一部分为 2 小时），食材点刷新时间为 1 小时，涂料矿石点为 30 分钟。

游戏中获得的各种宝藏类道具，虽然可以卖掉换钱，但通过和魔法一起精炼能发挥其更大的作用。所以在卖掉宝藏类道具前，务必先看一下它和魔法一起精炼后会产生怎样的效果。特别一说，铜板、银币、纸币等钱币类宝藏类道具不要轻易卖掉，融合它们能精炼出提供大量经验值的“奖励魔法”，对快速升级很有帮助。

图标	名称	作用
	食材点	可采集料理用的食材
	宝藏点	获得装备、配件、宝藏。宝藏类道具可以用来换钱，也能用于精炼魔法
	元素点	三种元素对应的图标不同。在对应元素点能吸收到对应类型的元素
	涂料矿石点	可采集当做汽车涂料材料的矿石

道具&金钱

所有采集到或获得的物品都会被自动收进背包中，在主菜单的“道具”选单中可以查看它们。在确认这些道具时，可以通过按下△/Y 键对道具进行自动整理排序。对于 R2/RT 打开的战斗道具列表，也可以通过其中的“道具显示设定”来对这些道具在列表中的显示顺序进行设定。游戏中的道具包括：

◇**战斗道具**：能对战斗提供帮助的一系列道具，包括治疗剂、凤凰尾巴、金针、少女之吻等等。由于 HP 上限在本作的战斗中非常重要，所以也有诸如万灵药、高级万灵药等恢复 HP 上限的战斗道具。战斗道具可用于魔法精炼。

◇**武器**：角色和伙伴能够装备的武器。在该列表中不仅能看到各武器的攻击力，还能通过详细信息中四个 2D 小人的动作来确定哪些成员能够装备该武器。

◇**配件**：角色能够佩戴的配件（饰品）。一开始时四名角色只能佩戴一件配件，在能力树中点出相关能力后，每名角色同时能佩戴最多 3 件配件。除了某些角色的专属配件外，一般配件四人均可佩戴，同样可以通过详细信息中的 2D 小人来确认佩戴情况。

◇**食材**：用于伊格尼斯料理用的各种食材。在画面右侧会显示出该食材能够作成的料理，可通过 L2 和 R2（LT 和 RT）在各料理间进行切换。食材可用于魔法精炼。

◇**宝藏**：通过采集点和道具点收集、击败敌人、完成任务等都会获得宝藏。虽然每件宝藏的介绍中都有写“具有相当价值”、“能换到不少钱”等字样，但务必不要真得全部卖掉了。不少具有强大效果的魔法都需要通过宝藏来进行精炼。

◇**车辆用品**：与雷格里亚相关的一系列道具，包括给车辆上色的各种涂料矿石、汽车的贴纸、用于汽车改装的各种零件、系列原声集。

◇**休闲用品**：与钓鱼和陆行鸟相关的一系列道具。

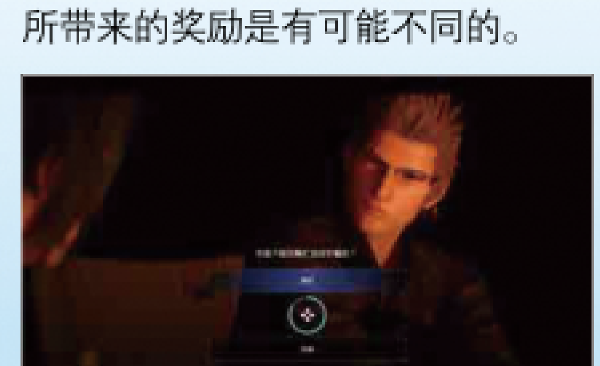
◇**重要物品**：与游戏的剧情和系统息息相关的一系列道具，不可出售。

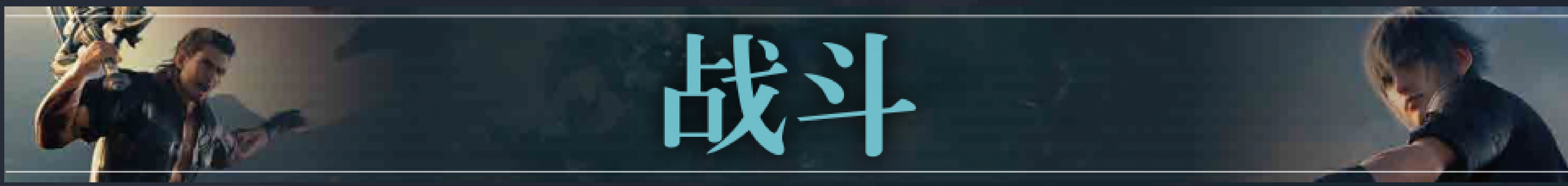
除了通过战斗和收集获得道具外，另一种获取道具的重要方式当然是在各种商店中利用金钱买啦。游戏中的货币为 GIL，可以通过完成讨伐委托或出售道具来赚取，某些支线任务也会给予一定的 GIL 奖励。



互动对话

在冒险期间，将会遇见诸多人物，而和这些人物的互动对话也会时不时出现。当画面中出现了（像微信标示的）对话气泡时，与他人的互动对话便开始进行。需要在限定的时间内在 2 到 4 个对话选项中做出选择。不同的选项会导致之后情节的不同发展，也会获得不同的经验值或 AP。如果在规定时间内没有主动做出选择，将会默认选择光标停留的选项。另外，在重要的主线流程中也会出现不少互动对话，无论在这些互动对话中选择什么，故事的走向都会以相同的方式展开，并不存在什么分支路线，当然选项所带来的奖励是有可能不同的。





战斗

战斗基础

基础数值



通过触摸板 /VIEW 进入主菜单后，可以看见四名角色帅气地站在一座宫殿内，四名角色的下方能看见各角色的基础数值，包括经验值、等级、最大 HP、最大 MP。

◇**经验值**：通过击败敌人和完成任务，角色将会获得经验值。获得的经验值会暂时储存起来，在过夜时将会被使用以使等级提升。储存了多少经验值可以通过基础数值中的“STOCK EXP”查看，升到下一级需要多少经验值通过“NEXT”查看。另外，升到满级后，将不再获得经验值，且“STOCK EXP”和“NEXT”将会消失。

◇**等级**：通过过夜将储存的经验值使用后，达成需求时角色将会升级。等级越高，角色的能力值越高，角色变得更强。如何快速地升级见下文“成长”中的“升级”。

◇**HP**：表示角色体力的数值，包括了 HP 和最大 HP。当角色受到伤害时，HP 将会下降，当 HP 降为 0 时角色将会进入“危机状态”。危机状态时角色的最大 HP 将会逐渐下降，当最大 HP 降为 0 时角色将会陷入“无法战斗”状态（死亡）。除了危机状态会扣除最大 HP 外，不少敌人的招式也会扣除最大 HP。通过过夜可以使 HP 和最大 HP 得到恢复。在战斗中，使用“治疗剂”等战斗道具可以恢复 HP，但无法恢复最大 HP。使用“万灵药”等有恢复最大 HP 效果的战斗道具能恢复最大 HP。通过掩护也能恢复 HP。

◇**MP**：表示角色魔力的数值，包括了 MP 和最大 MP。诺克提斯进行变移和闪避时会消耗 MP，不使用并等待一段时间会自动恢复。当 MP 不足时再次使用变移或闪避，将会进入 MP 超荷（MP BURST），此时诺克提斯无法使用变移和闪避。除了等待其自动恢复外，使用“麻醉药”等战斗道具能快速地恢复 MP。通过地图变移和掩护也能快速恢复 MP。

能力值

进入主菜单中的“装备”选单并选择一名角色后，将能在画面的左下侧看见该角色的能力值。除了等级、HP、MP 外，其他能力值均以图标进行表示。这些能力值正是决定角色强弱的关键。除了通过升级提升这些能力值外，装备武器、配件、服装也会使对应的能力值得到提升。使用料理也能使对应的能力值暂时地提升。各能力值图标对应的名称以及作用见下表。

图标	名称	作用
	攻击力	影响对敌人造成的物理伤害量。数字越大伤害量越高。
	防御力	影响承受自敌人的物理伤害量。数字越大承受量越高。
	力量	影响攻击力。数字越大攻击力越高。
	体力	影响防御力。数字越大防御力越高。
	魔力	影响对敌人造成的魔法伤害量。数字越大伤害量越高。
	精神	影响承受自敌人的魔法伤害量。数字越大承受量越高。
	火抗性	减轻受到的火属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	冰抗性	减轻受到的冰属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	雷抗性	减轻受到的雷属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	暗抗性	减轻受到的暗属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	子弹抗性	减轻受到的子弹属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。

装备

通过主菜单中的“装备”选单，将能对角色的主武器、配件、服装的装备情况进行设定。

◆主武器



在游戏的一开始便能在诺克提斯的四个主武器插槽中为其装上不同的武器。通过按下对应方向的方向键，将能在场景或战斗中切换出对应方向的武器并使用。在战斗之中，也可以随时进入主菜单的“装备”栏目中进行武器的更换，但无法更换目前正在使用的那把武器。可供装备的武器的类型相当之多，包括单手剑、大剑、长枪、短剑、枪械、盾、机械、幻影剑、魔法、戒指魔法。除了诺克提斯可以最多同时装备四把武器外，其他三名伙伴只能最多同时装备两把武器，且每人能够装备的武器类型不同，具体如下：

人物	装备类型	装备数量
诺克提斯	所有	4
格拉迪欧蓝斯	大剑、盾、魔法	2
伊格尼斯	短剑、长枪、魔法	2
普罗恩普特	枪械、机械、魔法	2

◆配件

在游戏的一开始，四名角色仅有 1 个栏位供装备配件，通过在主菜单“能力树”栏目中的“参数”中点出相应的能力，将使各角色最多同时装备 3 个配件。不同的配件除了能使能力值得到不同的提升外，也提供了不同的配件效果。比如免疫几乎所有异常状态的“缎带”、增加获得经验值量的“莫古的护符”等等。通过配件的装备和搭配，能为人物带来各种方向的提升，从而使战斗更具策略性。另外，还存在着只能由某位角色装备的专属配件。在战斗中可以对装备的配件进行更改。



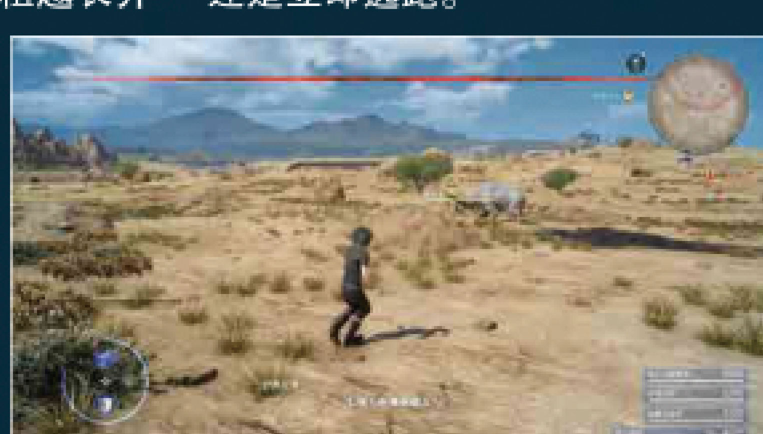
◆服装

通过主线流程的推进，以及不同版本《最终幻想 15》特典的附送，将能得到不同的服装。装备这些服装，不仅会使角色自身的服装发生相应变化，服装本身也会增加能力值且带有服装效果。不同的服装增加的能力值不同，自带的服装效果也不同，诸如“耐热防护服”所带来的“免疫火属性伤害”的效果在某些战斗中相当实用。在战斗中无法对装备的服装进行更改。



警告图示

在进入敌人的攻击范围时，画面顶部会出现一条红色的警告图示。当警告图示越粗越长并最终弥漫开来消失时，角色就被敌人发现了，此时敌人会主动发起攻击。在游戏初期时，敌人发现远处的角色要消耗不少时间，但后期发现角色的时间会缩短。在警告图示刚出现即敌人没有发现角色时，能有较充足的时间决定发起攻击还是立即逃跑。



潜行击杀

随着主线的进行，角色一行会进入到帝国的基地中。当处于帝国的各种基地中时，除了能够像平常一样通过战斗击败这些帝国兵，还能通过潜行的方式逐个将其击杀。在没有被敌人发现的状态下，向某个敌人发动变移破解，能直接将该敌人秒杀。如果之后还处于潜行状态，可重复以上步骤，从而凭借潜行击杀来消灭掉基地中的大多数敌人。

作战策略

当进入战斗区域刚触发红色的警告图示时，伙伴有几率会根据战况提出各种作战策略。如果能成功执行作战策略，将可获得 AP 奖励。由伙伴提出的这些作战策略虽然有时间限制，但内容都不会太复杂，比如造成一定数额的伤害量、进行一定次数的连结攻击等等。一旦出现了作战策略，便积极完成吧。



解析

通过伊格尼斯的解析能力或者等待模式下的窥伺探测，将能够识破敌人的弱点。

◇伊格尼斯的解析能力需要在主菜单中的“能力树”栏目的“队伍”类别中，点出“解析”后才能发动。在战斗开始时，伊格尼斯将有几率对敌人进行解析，之后锁定解析后的敌人时，便能在画面的左上角看到该敌人的相关状态和伤害类型的情况。

◇通过游戏选项中的“选择战斗模式”，可将战斗模式更改为“等待”。在等待模式下，可以通过按住 R1/ RB 对选定的敌人进行解析。手动解析需要一定的等待时间（敌人不同时间不同），待蓝色环槽充满后解析完成，此时便能在画面的左上角看到该敌人的相关状态和伤害类型的情况了。



敌人的状况一开始都是隐藏的，只能通过解析来进行了解。同种类型敌人的相关状态和伤害类型都是一样的，但在等待模式中依然需要分别进行手动解析，即无法做到解析了一名敌人后该类型的所有敌人自动全部解析。但伊格尼斯的解析能力能同时对多名敌人进行解析。当离开战斗再进入战斗时，对于之前解析过的同一名敌人需要重新进行解析。在对敌人解析完成后，其生命值和名字旁边会有专门的标示（书页状）。

在能力树“等待”类别中，可以点出许多与解析有关的实用能力，包括“窥伺探测速度增加”、“窥伺探测后弱点属性增伤”、“窥伺探测数增伤”，当然这些能力只能在等待模式下发动。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

伤害类型

游戏中，由攻击所造成的伤害都分为物理伤害和魔法伤害。对于角色而言，前者的伤害量基于能力值中的“力量”，后者的伤害量基于能力值中的“魔力”。各种武器所造成的伤害可能是单纯的物理伤害，也可能会同时包括魔法伤害（比如火焰剑）。由各种魔法所带来的伤害只会是魔法伤害。不同武器和魔法会带来不同的伤害类型，游戏中共存着7种物理伤害类型和5种魔法伤害类型。

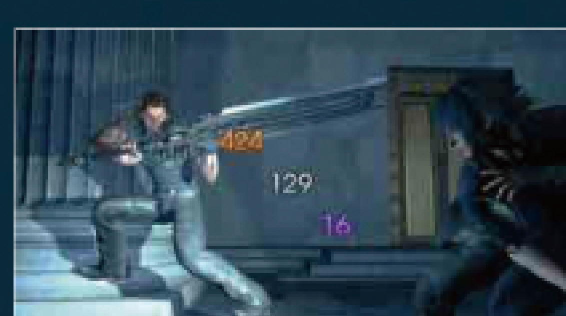
图标	意义	类型
	单手剑	物理
	大剑	物理
	长枪	物理
	短剑	物理
	枪械	物理
	盾	物理
	机械	物理
	火	魔法
	冰	魔法
	雷	魔法
	光	魔法
	暗	魔法

不同类型的敌人对于不同伤害类型的抗性是不同的，在将敌人解析后，能在左上角的敌人状况中看到其对各伤害类型的具体情况。伤害类型的图标没有颜色为一般情况，紫色为抗性，橘黄色弱点，上下有两个箭头指向中间为吸收。注意，紫色抗性并不仅仅代表敌人对这一类型的伤害降低，也有可能是免疫。





通过观察攻击敌人时蹦出的伤害数字的颜色，能够迅速判断敌人对该伤害类型的情况。显示为白色时为一般情况；显示为黄色时为弱点，伤害会比一般更高；显示为紫色时为抗性，伤害会比一般更低；显示为绿色时为吸收，攻击会使敌人的HP得到恢复。注意，暴击时的伤害数字也是黄色，但数字更大，且即使在抗性的状况下也会形成暴击。



危机状态&死亡



◇当角色的HP降为0时就会陷入危机状态，此时队伍状况对应角色HP横条所在位置会显示“PINCH”，且会在状态效果位置出现红色的感叹号。处于危机状态时，角色无法进行攻击和防御，只能缓慢地移动。此时，最大HP会逐渐降低，降为0时角色便会死亡。诺克提斯的危机状态经过一段时间就会解除，但如果附近伙伴给予救助，就能立刻解除。如果其他伙伴陷入危机状态，靠近伙伴并按下□/X便能给予救助。虽然三位伙伴之间也会互相进行救助，但伙伴的危机状态不会因为时间而自动解除。另外，即使在危机状态下获得救助，最大HP也不会完全恢复。直接使用恢复HP的战斗道具，是脱离危机状态最便利的方法。

◇当角色的最大HP降为0时，角色便会死亡，此时队伍状况对应角色HP横条会清空，且在状态效果位置会出现红叉。伙伴死亡后无法通过靠近并按下□/X让其复活，可使用“凤凰尾巴”类道具让其重回战场。当诺克提斯的最大HP降为0时，也有一定的时间让其使用“凤凰尾巴”复活，另外在简单模式中会触发召唤兽技能“红宝石之光”自行复活。如果此时没有使用“凤凰尾巴”也没有触发“红宝石之光”，游戏将会强制结束。



状态效果

状态效果包括了由食用料理所带来的状态效果，以及战斗中产生的状态效果，这里对战斗中产生的状态效果进行介绍。不同的状态效果会对敌人和角色带来不同的状态，绿色的图标所代表的状态效果均为增益效果，红色的则为减益效果。可以通过使用相应的战斗道具来消除对应的减益效果，也可以等待一段时间让其自行消除。通过进入主菜单后按下△/Y打开“图示说明”可更详尽地查看各状态效果的图标说明。



等待模式

通过游戏选项中的“选择战斗模式”，可将游戏的战斗模式调节为等待模式。在等待模式中，可以如动态模式中一样操作角色，但一旦角色不做动作且没受到攻击时，战斗便会暂停，此时游戏画面会变为灰色。

在等待模式中暂停战斗后，将会有较充足的时间去观察整个战局并思考接下来的行动，但注意在没有点出相应的能力前，等待时间并不是无限的。在暂停战斗等待时，将会消耗画面下方蓝色的等待量表，一旦量表中的能量被耗尽，将无法在本次战斗再进行暂停与等待。通过点出能力树“等待”类别中“无限等待模式”能力，才能无限时间地等待。

暂停战斗时，可以通过从角色和敌人身上抛出的指示线来确定他们攻击的目标。蓝色的指示线为己方角色，红色的指示线为敌方角色。还可以通过按住R1/RB对选定的敌人进行解析，解析需要花费时间，不同的敌人花费的时间不同。在点出了能力树“等待”中的“窥伺侦测速度增加”后，将能够更快地解析敌人。



难度

如果在等待模式之下还是觉得游戏太难了，可以在游戏选项的“选择难度”中选择“简单”难度。在简单难度下，一旦诺克提斯最大 HP 降为 0 死亡，便会有召唤兽卡班库尔出来发动技能“红宝石之光”将诺克提斯满血复活，并赋予增益状态“卡班库尔的庇护”(攻击力、防御力大幅提升)。也就是说，在简单难度的一般情况下，诺克提斯怎样都不会死亡。当然是也有特殊情况的，在某些战斗中(比如高难度的狩猎讨伐)将会禁止“红宝石之光”，此时画面的左侧会出现“禁止卡班库尔”的标示。当然，即便禁止了“红宝石之光”，“凤凰尾巴”还是可以使用的。在普通难度下，诺克提斯死亡后不会出现“红宝石之光”。另外，普通难度和简单难度也会影响敌人掉落的宝藏(素材)，在刷某些敌人掉落的宝藏时务必将难度调为普通。



防守技巧

翻滚

单击□/X键，角色将会朝面向方向翻滚。翻滚期间角色不会受到伤害，可以此来回避掉敌人不少的攻击。此外，通过翻滚可以调整角色与敌人的位置，选取最好的角度和距离向敌人发动攻击吧。

防御/闪避

按住□/X键，角色将会进行防御，期间敌人向角色发起的大部分攻击都会被自动闪避掉。合理地使用这一技巧，能使角色在战斗中回避掉很多攻击，但该技巧并非万能。首先，在游戏初期时，角色每成功自动回避一次敌人的攻击，都会消耗不少 MP，在敌人如雨点般的攻势下，MP 很快便会耗尽，而进入 MP 超荷后角色将不能再进行防御/闪避。其次，对于一些范围型的技能以及部分特定招式，是无法通过防御来自动闪避开的，只能通过走位或者翻滚来进行躲避。最后，防御/闪避是需要一定的准备动作的，无法做到在攻击招式还没有做完时立即按住□/X键瞬间防御。

在能力树的“动作”类别中点出“精准防御”后，在即将遭到敌人攻击前按下□键，可以不消耗 MP 便进行闪避。在战斗中触发精准防御后，游戏会有较明显的慢镜头提示。如果点出了能力树“动作”类别中的“防御 MP 消耗量减少”和“防御 MP 消耗量减少+”，再装备上提升 MP 恢复速度的相关配件，将会发现角色闪避消耗的少量 MP 能被瞬间补回来，整体来看也是不消耗 MP 进行回避。



招架&反击

当敌人发动某些特定的招式时，画面中央会出现“□防御”(X防御)的提示，此时按住□/X键，角色将自动对该招式进行招架，招架成功会出现反击提示，失败则会受到伤害。

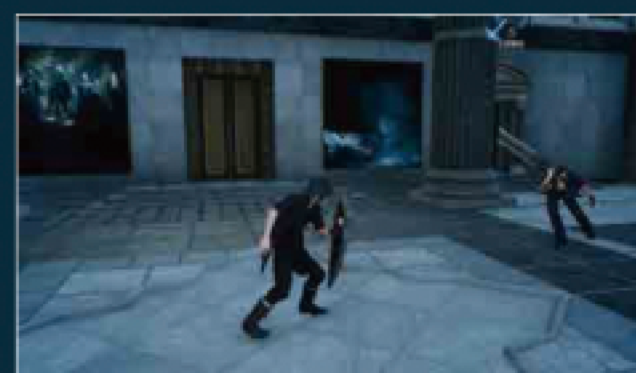
当一出现防御提示时立即按住□/X键不放，将使招架的成功率大大上升。如果配合上面提到的不消耗 MP 进行防御/闪避的方法，甚至可以一直按着□/X键不放，敌人的一般攻击直接被自动闪避掉，特定的招式则会触发招架之后反击。对于某些没有范围攻击的敌人来说，这一招数相当有效。

招架成功的瞬间，画面中央会出现“○招架”(B招架)的提示，立即单击一下○/B键之后，角色将会对敌人发动反击，反击一般会将敌人打出较大硬直。视敌人的不同，招架提示出现的时间会有所不同，但一般都很短，故招架成功后应立即单击○/B键进行反击。如果恰好伙伴在诺克提斯周围，反击还会触发连结攻击。



盾防

游戏中的盾牌虽然可以用于攻击，但持盾进行防御同样也是可以的，持盾防御的方法为持续按住□/X键。盾防其实和闪避是一样的，成功盾防下敌人的攻击时会消耗 MP，而闪避无法躲开的某些范围攻击和特定招式，盾防同样无法防御。持盾之后拥有全方位的防御范围，即便敌人从背后发动攻击，角色也会瞬间转身盾防住。与闪避不同的是，成功盾防下敌人的部分招式时，会将敌人弹开并使之出现短时间的硬直。精确防御所带来的效果在盾防中同样适用，并且不少盾牌进行精确防御后还能带来更多的增益效果，比如大幅提高攻击力、恢复 HP 等等。



地图变移

按下△/Y键后，角色将会发动变移，即将武器向前方丢出后瞬移到武器所在位置抓住武器。进入战斗后，场景中会提供一些可供地图变移的地点。将视角转向地图变移所在地点，地点处会出现“△地图变移”(Y地图变移)的提示，在未锁定敌人的情况下按住△/Y键，角色便会发动地图变移并移到该地点。可供地图变移的地点分为两种：

◇一种地点为地图变移后角色吊挂在高处。吊挂时角色的 MP 会极快恢复满，但吊挂时会消耗角色的精力，当精力耗尽时角色会松手从吊挂处掉下来。

◇一种地点为地图变移后角色站在上方。此时角色的 MP 会极快恢复满。

地图变移到高处并恢复完毕后，可以锁定下方的敌人并发动变移破解来造成高倍率的伤害。另外，当 MP 耗尽进入 MP 超荷时，也能够进行地图变移。并且，即便目前使用的武器无法发动变移(比如机械类武器)，也能够进行地图变移。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

掩护



在进行战斗的场景中，提供了不少可供掩护的地点，比如岩石或柱子。靠近这些地点时会出现蓝色小人的掩护提示，按下□/X键后角色将会在这些地点掩护，此时角色的HP和MP将会以极快的速度得到恢复。

逃跑

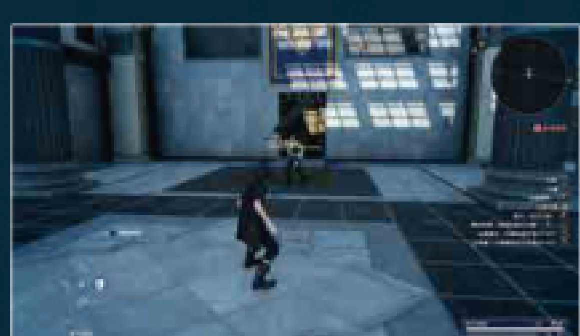
当进入战斗时，战斗所涉及的范围会以红色的圆圈或方圈在导览地图上显示，这便是这场战斗的战斗区域。当角色跑出战斗区域，则成功在战斗中逃跑。一旦逃跑离开战斗，角色一行人的状态将会瞬间得到恢复（最大HP不会），此时虽然敌人的状态也会恢复，但速度没有角色恢复得快。利用这个时间差可迅速重回之前的战斗区域，以较完好的状态再次与之前的敌人进行战斗。使用这种“脱战恢复战术”，可以打败不少强劲的敌人。

另外，也可以使用“陆行鸟冲刺”来进行逃跑。在战斗中按下R2/RT打开战斗道具列表并切换自“原野”类别后，选择其中的“陆行鸟冲刺”（需学会）。陆行鸟此时会迅速来到角色身边，并载着角色自动地向战斗区域外跑去，当跑出战斗区域时即逃跑成功。每场战斗中只能使用一次陆行鸟冲刺，但不一定会成功。

攻击技巧

锁定

在战斗中，可以通过按住R1/RB键来对光标所停留的敌人进行锁定，松开R1/RB键则解除锁定。当锁定了敌人后，视角将持续追踪锁定的目标。不少招式都需要锁定敌人后才能够发动，比如变移破解。固定锁定的方法为，在按住R1/RB键锁定了目标后再按一下R3/RS键，之后就算松开R1/RB键也会持续锁定。在固定锁定的敌人死亡后，需要对新的目标再次进行固定锁定。另外，在锁定敌人后，可通过右摇杆对锁定的目标进行切换。



切换武器



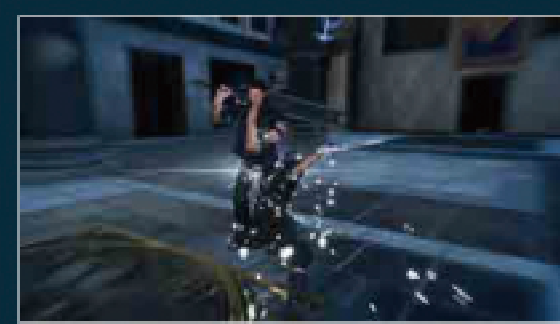
通过按下主武器插槽对应的方向键，将能使诺克提斯切换出该方向上的武器。切换武器的这一过程几乎是瞬间完成的，甚至可以在攻击连段之中切换武器，并将切换后武器的招式带入接下来的连段。由于不同的武器具有不同的伤害类型，所以在战斗中根据敌人的弱点来切换武器是相当有必要的。

攻击

在战斗中单击○/B键，角色会挥动武器进行攻击，快速连续点击○/B键且武器打中敌人，角色会使用不同的招式形成一套连段，直接按住○/B键也能使角色自动进行这套连段。注意，在连段的第一击打中敌人之后，可以通过将左摇杆扳向不同的方向同时连按或按住○/B键，来使接下来的连段发生变化。每一种武器不同方向（前、后、左、右）的连段变化都是不同的，也存在某一方向没有连段变化或与其他方向相同的情况。比如大剑在打出第一击后，往后（远离敌人的方向）推左摇杆且连按或按住○/B键，将会使出蓄力斩。



近战类武器还存在着冲刺攻击。在收刀状态下跑向敌人，在与敌人有一定距离时将左摇杆推向敌人所在方向并按下○/B键，角色会使用变移迅速接近敌人并打出一击。发动冲刺攻击的关键在于和敌人的距离，太远会形成空挥，太近只会是普通的拔刀攻击，这个合适的距离需要自行多次尝试并掌握。短剑对这个距离的要求是最低的，即便离敌人很近，只要左摇杆方向推对也能打出冲刺攻击。冲刺攻击和翻滚配合，可形成一套漂亮的打法。角色翻滚之后是必定进入收刀状态的，且翻滚后会与敌人拉出一段距离，此时如果距离恰当将能直接打出冲刺攻击并近身敌人，之后再通过翻滚与敌人拉开距离，继续打出冲刺攻击，依次重复。由于翻滚的无敌判定以及冲刺攻击的迅速近身，敌人是很难打到角色的。



终结招式

除了机械类和魔法类武器，其他类型的武器都存在着终结招式。在使用武器进行连段的期间，松开按键停止连段，在短暂的停顿后立即单击或按住○/B键，角色会使出威力强大的终结招式。比如大剑的终结招式便是强力的旋风斩。对于松开后再按键的时机，可以通过诺克提斯收招后后退一小步来判定，此时再次按键即可发动终结招式。注意，单手剑收招后并不会后退这小步，可以通过诺克提斯将右手甩到身后并让单手剑消失的这一刻来判定。



部位破坏

某一些招式具有破坏敌人部位的能力，当敌人的某个部位被破坏成功时，将会出现“CRUSH”的字样。在锁定敌人后，可以通过推动右摇杆切换锁定目标来查看敌人有哪些部位。当敌人的某个部位被破坏后，将会造成各种不同的情况，比如使敌人获得减益状态效果“部位破坏（攻击）”（力量和魔力下降）或者“部位破坏（防御）”（体力和精神下降）。另外，某些敌人身上的素材（宝藏），也需要破坏特定的部位后才能获得。

变移破解

在战斗中将敌人锁定后按下△/Y键，诺克提斯将会对锁定的敌人发动变移破解。变移破解不仅会使角色迅速近身敌人，还会对敌人造成伤害，伤害倍率随着变移破解发动前离敌人的距离增加而上升，即距离敌人越远，伤害就越高。发动变移破解会消耗角色的MP。

并非所有类型的武器都能发动变移破解，魔法类、戒指魔法、机械类武器均无法进行变移破解。在能力树“动作”类别中，有不少和变移破解相关的能力，其中的“零距离变移破解”能使变移破解在近距离发动时必定形成暴击，点出来后会使变移破解的实用性上升一个档次。

进行变移破解的过程中角色是不会受到伤害的，连续地使用变移破解，将使角色受到伤害的时机只有两个变移破解期间短暂的时间。也就是说，在MP消耗完之前，可以通过连续地变移破解对敌人造成大量的伤害，这期间敌人也较难打中角色。



空中连击

对于那些在空中的敌人，诺克提斯可以使用空中垫步在空中对其连击。空中垫步需要在能力树“动作”中花费6点AP点开，之后便能在执行了空中攻击后通过推动左摇杆加按下○/B键来进行空中垫步，进行空中垫步将会消耗MP。只有在使用单手剑和长枪时才能发动空中连击。在一开始时，诺克提斯只能在空中垫步一次，在点出了能力“无限空中垫步”后，将能够连续地进行空中垫步。对于某些飞行的敌人以及体型庞大的敌人，连续进行空中垫步并在空中对其发动连击，能使战斗轻松不少。

背后攻击



出现在画面正中。在能力树“动作”中点出了“背后攻击伤害强化”类能力，将使背后攻击

当诺克提斯从敌人的背后对其发动攻击时，将会形成背后攻击。形成背后攻击时，会有非常明显的“BACK ATTACK”字眼造成的伤害提升。当伙伴在诺克提斯身边时，进行背后攻击还有可能触发与伙伴共同发动的连结攻击。

连结攻击

当诺克提斯使用单手剑、大剑、长枪时，在其周围的伙伴会在他执行特定动作后进行连结攻击。这些特定的动作包括防御之后的“反击”以及“背后攻击”。一般来说，武器正确且伙伴离诺克提斯很近，在执行这些特定动作后都会触发连结攻击。为伙伴装备上伙伴专属配件“友情编织手链”，将能使装备者离诺克提斯较远时也能触发连结攻击。

在能力树“队伍”栏目中有不少与连结攻击相关的能力，其中需要花费999点才能学习的“连结攻击突破极限”能使连结攻击造成的伤害突破9999的上限，是为数不多突破伤害上限的手段之一。



召唤兽

虽然游戏流程中诺克提斯一行会遇到6只召唤兽，但能在一般战斗中提供帮助的只有4只（不包括卡班库尔）。在完成了相应召唤兽的剧情，并得到了对应召唤兽的“X神之证”后，便能在战斗中随机召唤出召唤兽。当战斗场地中出现了许多白色的光点，画面的色调发生了明显的变化，游戏的背景音乐也有产生相应的变化时，画面下方会出现“L2召唤”（LT召唤）的提示，持续按住L2/LT便能随机召唤一只召唤兽对战斗中所有的敌人进行攻击。召唤兽造成的伤害默认突破9999的上限，一般战斗中的敌人都能直接被召唤兽秒杀。虽说召唤出现的时机和具体召唤哪只是随机，但也有一些规律可循：

- 巨神泰坦：洞窟内、屋内、开阔的平原才能被召唤。“无法战斗”状态（死亡）的伙伴数越多，出现的几率越大。1人为4%，2人为12%，3人为20%。
- 雷神拉姆：几乎在所有地点都能召唤，包括部分迷宫。单场战斗持续的时间越长，出现的几率越大。战斗开始后为1%，每经过1秒概率增加0.01%。
- 水神利维坦：在水资源丰富的场所才能被召唤。只会在诺克提斯处于危机状态时出现。召唤概率固定为20%。
- 冰神湿婆：洞窟内、屋内、王都决战时。影响以上三神出现的因素，均会对湿婆的出现产生影响。

另外，剑神巴哈姆特只会在第14章的剧情中被召唤出来，而炎神伊弗利特无法被召唤。



元素&魔法

在游戏的场景地图中，提供了大量的元素石采集点。元素石采集点分为了火元素石点、冰元素石点、雷元素石点，不同的元素石点在大陆地图和导览地图中有相对应的图标。在露营点附近都会有三种元素石点，靠近这些元素石点后按住〇 / B 键，将能吸收对应的元素。元素石点中的元素是会被吸收耗尽的，且角色只能同时携带各元素最多 99 点。

通过主菜单进入“魔法”选单后，将能在画面右侧的魔法瓶中利用三种元素来精炼魔法。在游戏初期时，只提供了 1 个魔法瓶。通过完成任务、道具点拾取等，将能获得更多的魔法瓶。不用担心魔法瓶的数量，随着玩家在这个世界中进行各种冒险，魔法瓶的数量是一定会多起来的，且每一个魔法瓶都可以被无限次地使用。

精炼魔法的步骤：

1. 选择一个空魔法瓶；
2. 通过 R1/ RB 键选择一定数量的一种或多种元素；
3. 将光标移动到最下面圆形的道具图标，点击后进入道具列表；
4. 能够加入的道具包括“战斗道具”、“食材”、“宝藏”，从中选择一种道具，并通过 R1/ RB 键确定具体的数量；
5. 将光标移动到“精炼”处并确定。魔法精炼成功。

注意，可以只选择一种元素进行精炼，也可以跳过步骤 3 和 4 直接进行精炼，这将会带来无特殊效果的单一属性的魔法。当然，加入的材料越多，精炼出来的魔法会更强大，附带的效果也会不同。

◇仅选择某一种元素进行精炼，将会得到对应属性的魔法；混合两种元素精炼，将会得到其中一种元素对应的属性魔法；混合三种元素精炼，将会得到随机发动火、冰、雷其中 1 种属性魔法的“随机魔法”。

◇增加注入元素的数量，将使得魔法的 POWER（威力）得到上升。当 POWER 点数在 1 到 99 之间时，将精炼出低阶魔法；当 POWER 点数在 100 到 199 之间时，将精炼出中阶魔法；当 POWER 点数在 200 以上时，将精炼出高阶魔法。

◇选择不同的道具，将会赋予魔法不同的特殊效果，且会对精炼出的魔法数量（可使用次数）产生影响。比如和“治疗剂”共同精炼出带有“恢复”效果的魔法，和宝藏“龙钩爪”共同精炼出能突破伤害极限值的“突破极限”魔法等等。

◇增加精炼道具的数量，将提升特殊效果的等级，并增加精炼出的魔法数量（可使用次数）。特殊效果的等级越高，带来的效果越明显，最高为 99 级。

当精炼出魔法后，需要装备在主武器插槽中才能使用。在战斗中选择好相应的魔法后，单击〇 /B 键将直接将魔法丢向敌人，按住〇 / B 键后可以通过左摇杆选择投掷的地点。高威力的魔法是相当强大的，即便到了游戏中期，高威力魔法也能秒杀不少敌人。但要注意，魔法对伙伴也是会造成伤害的（通过装备上 DLC“假日礼包（免费版）”中的“守护戒指”，能使全员不受来自我方的魔法伤害）。虽然威力强大，但使用了一种魔法后将会使所有的魔法均进入冷却时间，待冷却结束后才能再次使用。装备中的魔法持有数量若降为 0，将会自动卸除。

在“魔法”选单中，按下△ /Y 键将进入“精炼履历”，可以在其中选择之前精炼过的魔法，并在材料充足的情况下直接进行精炼。在能力树“魔法”选项中，提供了不少与元素吸收和精炼魔法相关的能力，点出相关能力后将能使精炼出来的魔法更加强大。



最强魔法合成的方法

无论是物理还是魔法，极限伤害值都只能锁定在 9999 而无法提高，然而面对后期数十万血的怪物这点伤害显然是不够看的，尤其是在面对坚钢玳瑁龟时，没有有效的方法可能要奋战几个小时才能讨伐这只庞然巨兽。

这般伤害数值的设计显然是不合理的，故此游戏当然隐藏着突破伤害极限的方法，其中最为简单方便，提升显著的便是突破极限魔法。

在精炼魔法的界面，除了可以添加三种元素的数量外，下方还可以选择添加辅助道具增强威力或改变魔法属性，以调和出弱化、毒、即死等附加效果。

而为了达到突破伤害的目的，需要在魔法中加入“突破极限 Lvl.99”的附加效果，其效果可以令魔法的伤害提升至 99999 的极限值，是后期讨伐 BOSS 的利器，例如奖杯中要求讨伐的坚钢玳瑁龟。

材料名称	获取方法
梅尔达希欧勋章	地牢任务报酬
祖鸟的鸟喙	狩猎委托Lvl.67的祖鸟
坚钢玳瑁龟肉	狩猎委托Lvl.99的坚钢玳瑁龟
维基索斯玩偶	欧尔提谢（水都）的怪物弹珠获得99宝箱奖励
龙钩爪	地牢中Lvl.88的飞龙
腐烂骨针	Lvl.90的使骸化魅札尔科亚特尔
角质化皮肤	Lvl.99的贾巴沃克

速刷鸟喙

从素材表里可以知道“祖鸟的鸟喙”是最为简单的突破素材。实际上这个素材不单单入手简单，获得效率也非常高。首先玩家需要先探索过拉巴提欧火山（地图西方），在探索过火山后回到火山下的据点“贝利纳超市”，接取狩猎委托“栖息在火焰烟雾中的巨鸟”（在第 8 章完成“极致的诱惑”以及之后三选一的“追求极致美味”系列支线任务后才会触发）。之后将汽车停在接取任务的地点，再次步行登上火山山顶，在火山内营地扎营设立传送点。在接取到狩猎委托后火山口顶端的场景将刷新出我们的目标——祖鸟。

讨伐完毕后只需要打开菜单“返回入口”，再选择“返回车上”，即可立马回到之前接取委托的 NPC 前，接取委托后再打开菜单选择“返回住宿处”又可以立马回到刷新祖鸟的火山口。为了提升效率还可以食用“贝利纳超市”料理进一步提升攻击力，提高效率。

需要注意的是必须将难度设置成普通难度，祖鸟的鸟喙爆率才会更高，一次有 75% 的几率可以获得 3 个鸟喙（配合 DLC“假日礼包 +”中的配件“幸运钥匙”能更容易地获得鸟喙）。使用 99 个元素配合 15 个鸟喙便可以令魔法 POWER 提升至 900 以上，令伤害达到 99999 的极限，并且这一次调配的使用次数多达 15 次。

特殊技能

召唤幻影剑&幻影连结

在完成了第3章的相关流程之后，诺克提斯便能够使用特殊技能“召唤幻影剑”了。诺克提斯每次在战斗中进行攻击或防御，都会积累画面左下侧蓝色环形的幻影剑量表，当积满时即可通过同时按下L1和R1键（LB和RB键）发动“召唤幻影剑”。

技能发动后，现有数量的幻影剑会持续围绕着诺克提斯，且此时诺克提斯的攻击将同时使用多把幻影剑。在召唤幻影剑期间，诺克提斯的所有能力都会得到大幅提升，且期间诺克提斯不会出现硬直也不会陷入危机状态，可以说是进行爆发输入的最佳时机。另外，“召唤幻影剑”的威力将会随着幻影剑持有数量的增加而上升。

在与泰坦进行战斗时，诺克提斯将会学会特殊技能“幻影连结”。在召唤幻影剑期间，再次同时按下L1和R1键（LB和RB键），诺克提斯将与伙伴联手使用强大的技能“幻影连结”。幻影剑量表剩余量越多，“幻影连结”的威力也越强。



通过能力树中的“幻影剑”选单，将能够进一步对“召唤幻影剑”和“幻影连结”进行强化。

伙伴指令

虽然目前无法在战斗中手动控制其他三位伙伴，但能通过下达伙伴指令使他们对战斗进行各种辅助。在战斗中按下L1/LB键后将打开伙伴指令面板，在有足够能量的情况下，按下对应的方向键即可发动相应的伙伴指令，这将会消耗掉相应段数的指令量表能量。

指令量表共有3段，累积满时会在右上侧显示“MAX”字样。进入战斗时指令量表便会自动开始累积，当累积过1段后会发光提示。如果有点出能力树“伙伴指令”中和指令量表相关的技能，将会使指令量表的累积变得更快。

除了初期便拥有的伙伴指令外，在能力树的“伙伴指令”中将能点出更多的伙伴指令，在主线流程中也能学习到一些伙伴指令。每名伙伴只能同时装备一项指令，可以在主菜单“装备”选单中对各伙伴装备的指令进行设置。战斗中能随时更换未正在发动中的伙伴指令。反复地使用伙伴指令，将会使指令升级，从而获得更为强大的威力。当伙伴陷入一些无法动弹的状态时无法下达对应的伙伴指令。在某些伙伴指令的最后，还可以根据提示按下○/B键来让诺克提斯进行追击。有不少伙伴指令能对战斗提供极大的帮助：

・伊格尼斯的“全员集合”。能够解除全员的危机状态并急速恢复HP，但不能恢复最大HP。

・伊格尼斯的“强化”。能为诺克提斯的武器附带敌人弱点属性的魔法，一般情况下都会附带正确的弱点属性，注意当敌人对全魔法伤害有抗性时，伊格尼斯也会为诺克提斯附带魔法属性。

・普罗恩普特的“贯穿弹”。能降低敌人的防御力，和强化配合后将会使诺克提斯的武器攻击得到极大地提升。

此外，在点出了各伙伴的能力“指令突破极限”后，各伙伴指令造成的伤害均能突破上限。

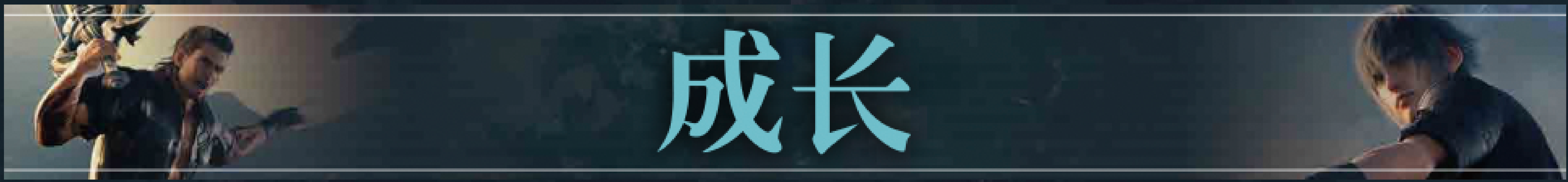


战斗道具

在战斗或场景中按下R2/RT键后，将会打开战斗道具列表，可以使用方向键←和→切换道具的类别，再使用方向键↑和↓对道具进行精确的选择。在主菜单“道具”选单中的“道具显示设定”中，能够对战斗道具列表中各道具的显示顺序进行设置。注意，虽然打开战斗道具列表会暂停战斗，但打开后等待一段时间战斗道具列表会自动关闭。

另外，在最后的99级隐藏地牢中，无法打开战斗道具列表。





成长

经验值

通过完成任务和打败敌人，角色都会获得经验值（EXP）。获得的经验值并不会被直接使用，而是会被储存起来。通过过夜能将储存的经验值一口气使用掉，当满足条件后便会升级。当升到满级后，角色将不会再获得经验值。

此外，使用带有特殊效果“EXP”的奖励类魔法也能获得经验值。这类魔法需要在精炼时添加钱币类宝藏（古老铜币、古老纸币、稀奇硬币）或某些怪物素材才能合成。在战斗中，将这类奖励魔法丢出便能在战斗结算时获得经验值奖励。完全击败敌人以及从战斗中逃跑均会进行战斗结算。也就是说，完全可以不击败敌人，仅仅丢出奖励魔法后便跑出战斗范围来结算经验。当然，离开战斗也不会刷新魔法的冷却。

有不少方法能够使获得的经验值提高。食用料理是很有效率的一种，某些料理所提供的“获得经验值提升”状态效果甚至能让角色获得的经验值增加100%。另外，装备上配件“莫古的护符”能使各种状况下获得的经验值都得到提升，多个护符的效果可以叠加，与食用料理配合使用效果更佳。

升级

角色在游戏中过夜，以及各章节间的结算，均会使用储存的经验值，达到要求时角色便会升级。过夜的方式分为在野外露营和使用城镇或据点中的住宿设施，两种方式各有优点。

◇露营：不仅能够结算经验值升级和观看普罗恩普特的照片，还能够食用伊格尼斯的料理以及喂食陆行鸟。食用料理能为第二天的探索带来不少增益效果，且伊格尼斯的烹饪技能也得到了锻炼。



◇住宿：虽然无法食用伊格尼斯烹饪的料理和喂食陆行鸟，但能获得经验值加倍的效果。一般的汽车旅馆可以提供1.2倍的加成，而贾迪纳渡轮场的海滨摇篮能提供2倍的加成，水都欧尔提谢的里威旅馆（皇家套房）甚至能提供3倍的加成。虽然需要支付一定的住宿费，但通过积累大量的经验值再来各旅馆进行翻倍也是很有必要。

基于获得经验值和升级的模式，便有了以下快速升级的方法。另外，如果装备上DLC“假日礼包（免费版）”中的“等级限制器”，将停止结算经验值并使等级不再上升。

快速提升等级的方法

1. 通过添加钱币类宝藏尽可能多的合成奖励魔法；

2. 在欧尔提谢的餐厅“玛戈”食用能使获得经验值增加100%的“玛戈千层饼”；

3. 给角色装备好能提升获得经验值的“莫古的护符”；

4. 在战斗中将所有的奖励魔法全部丢出；

5. 积累了足够多的经验值之后去提供3倍加成的欧尔提谢的里威旅馆（皇家套房）愉快地睡上一觉吧。

能力树

通过主菜单的“能力树”选单，将能够消耗AP来学习对战斗和旅行有所帮助的能力。获得AP的方法包括提升角色等级、成功执行战术策略、成功完成任务、在交谈时选择能让伙伴有所共鸣的选项。在一开始时能力树中的类别只有魔法、恢复、伙伴指令、动作、队伍、参数、原野、等待，在第三章解锁了“召唤幻影剑”的技能时，将会解锁能力树中的幻影剑类别。

每一种类别下都包含了不少能力，各能力的分布以中心向四周扩散。只有在花费AP点开了前一个节点的能力，才能够点出该条分支后面的能力，越靠近分支的末端需要花费的AP越多。能力可能会只适用于某名角色，也可能对全角色适用，通过画面下方四人的名字和头像有无被点亮能够确定该能力的适用范围。个人对能力树的加点有以下建议：

◇优先点出“参数”中各角色的“配件栏位+”，这能使各角色同时装备2件配件。同时装备3件配件的“配件栏位++”可以后期再考虑。

◇视情况点出各类别中30AP以下的能力，这些环绕在中心周围的能力一般都和游戏的基本系统有关。花费少量的AP能带来不错的收益。

◇在“伙伴指令”中点出伊格尼斯“全员集合”和“强化”，配合普罗恩普特初期的技能“贯穿弹”，既有强力的输出又有恢复保障。

◇当你觉得角色太脆时，可以点出“参数”中的“全员HP提升”类能力。

◇视接下来会频繁进行的活动，在“原野”中点出相应活动获得AP的能力。



快速获取AP的方法

当诺克提斯使用变移破解击败敌人时，将会获得1点AP。利用这一特性反复击败低等级的敌人就能快速地获取AP。具体方法为：

1. 在第4章的主线流程中获得“召唤之笛”；

2. 来到锤头鲨周围区域找到一群“饕餮”；

3. 进入战斗，使用变移破解迅速击败这群低等级的饕餮，获得AP值；

4. 当完全击败敌人并战斗结算后，在原地按下R2/RT打开战斗道具列表，选择“原野”中的“引来附近的敌人”。短暂的等待后会有新的敌人刷出，并立即进入战斗；

5. 再次使用变移破解击败敌人获得AP，再继续“引来附近的敌人”不停地刷。

这种方法的效率还是相当高的，一般10分钟就能获得100多点AP，如果 装备上DLC“假日礼包（免费版）”中的配件“歼灭凯歌”，以及DLC“假日礼包+”中的配件“秒杀凯歌”，将会使效率变得更高。

技能

在本作中，四名角色拥有着符合各自性格的专属技能。这些技能不仅能给战斗带来一些帮助，更能为探索和冒险带来不少乐趣。可以在主菜单的“技能”选单中查看四名角色各自技能的具体等级，当点击了对应的技能后，将能够查看技能在各等级解锁的效果（未到等级的效果不能查看）。

在主菜单的“画廊”选单中，将能够查看摄影、烹饪、钓鱼技能的相关记录。在摄影中能观看保存的照片并对摄影进行各种设定；在烹饪中能查看可以在营地制作的料理；在钓鱼中能查看曾经钓到的鱼。在能力树的“原野”选单中有不少提升各角色技能效果的能力，点出来后将使角色在进行相应技能的活动时获得更大的帮助。另外，将各技能提升到满级10级后将解锁对应的奖杯/成就。

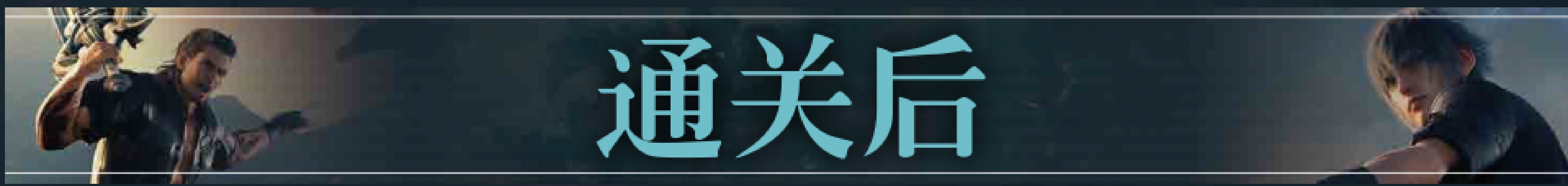
◇钓鱼，诺克提斯专属技能。通过在场景中各处的钓点进行钓鱼，该技能将会得到提升。钓上越多稀奇的鱼，钓鱼技能会提升得越快。



◇野外求生，格拉迪欧蓝斯专属技能。通过角色进行步行，该技能将会得到提升。该技能的效果为在战斗结束时随机得到各种道具。

◇烹饪，伊格尼斯专属技能。通过在营地过夜时烹饪料理，该技能将会得到提升。食用料理将会带来各种有益的状态效果。获得一种料理全部的食材、在餐厅中食用料理（部分可以）、在商店中购买食谱，都能使伊格尼斯学会新的料理。

◇摄影，普罗恩普特专属技能。通过拍摄次数累积，该技能将会得到提升。普罗恩普特将自行在旅行中进行拍摄，在过夜时可以查看近段时间拍摄的照片。另外，也有一系列和摄影相关的支线任务。



通关后

通关后新要素

当通过 14 个章节完成诺克提斯一行的冒险之后，将会进入到第 15 章“旅程”。在通关时，系统会提示保存通关存档，手动保存存档后会看见该存档的界面有多出《最终幻想 15》的人物 LOGO，载入该存档后即会进入第 15 章。

之后会发现角色一行回到了最终 BOSS 战前的住宿设施，此时可以选择再打一遍最终 BOSS，或者回到之前的沙箱地图中继续冒险。进入到第 15 章后，将能接到更多有挑战性的任务并能发现更多潜藏在路希斯王国深处的威胁。

◇如果之前有完成希德妮的一系列任务，并获得了改造雷格里亚 TYPE-F 的三件道具，将会直接弹出支线任务“前往未知的大地”，完成后即可获得飞车雷格里亚 TYPE-F。并可以通过飞行到达“普利沃斯遗迹”的所在区域。

◇在雷斯塔伦中的 NPC“蓝道夫”处能接到一系列获得强力武器的“传说”任务，该类任务需要角色前往指定地点击败强力的敌人，完成后能得到各种强力的武器。在最后的 99 级任务“无上的武器”中，将会面对 120 级的“纳古尔法”。

◇在各地的餐厅处能接到更多高难度的狩猎委托。在雷斯塔伦的餐厅“咖啡厅「萨盖特」”中能接到 99 级的狩猎委托“死将伐王”，将会面对攻击会减少最大 HP 的强力敌人——110 级的“剑妖”，完成该任务后能获得配件“锻带”。

◇接取“沉睡在 XXX 的威胁”系列任务，打开各迷宫深处圆形的封印门扉，挑战 8 个隐藏地牢。



封印门扉后的隐藏地牢

游戏中有 8 个迷宫的最深处存在着圆形的封印门扉，在达成一定的条件后将能在据点“梅尔达希欧协会”的 NPC“伊札妮亚”处接到一系列“沉睡在 XXX 的威胁”的支线任务，之后便会得到一把打开这些封印门扉的“封印钥匙”。



封印钥匙的获得条件：

◆通关并进入到第 15 章“旅程”。

◆完成以下四个支线任务：“探索多鲁尔洞窟”、“探索克拉斯特姆水道”、“探索巴尔拔开采场遗址”、“探索科斯达马克塔”。



隐藏地牢的种类

隐藏地牢所在迷宫	任务名称	推荐等级	阶层	最下层道具
基加特利克壕沟遗迹	沉睡在基加特利克的威胁	55	20	手枪“超绝麦格农”
格瑞夏洞窟	沉睡在葛瑞夏的威胁	65	30	手枪“处刑者”
法席欧洞窟	沉睡在法席欧的威胁	65	20	单手剑“强化剑”
多鲁尔洞窟	沉睡在多鲁尔的威胁	72	30	长枪“精准长枪”
巴尔拔开采场遗址	沉睡在巴尔拔的威胁	78	20	手枪“死亡惩罚”
斯基利弗树林	沉睡在斯基利弗的威胁	86	100	长枪“方天画戟”
克拉斯特姆水道	沉睡在克拉斯特姆的威胁	92	30	配件“巨人手镯”
科斯达马克塔	沉睡在遗迹的威胁	99	60	配件“暗物质手环”

隐藏地牢说明

·隐藏地牢并不像之前的迷宫那样需要解密，只需要打败每一层的敌人后前往下一层，最终击败最低层的 BOSS 即可。

·隐藏地牢没有地图、不能手动存档、无法使用召唤兽。

·每一层的场地中间都会有一个道具点，在击败该层的敌人后不要忘了拾取。

·在进入奇数阶层时，在进入的瞬间会将往回走的路封锁。

·地牢中也存在岔路，且一层的岔路最多两个，岔路中也能得到不少优秀的道具。

·整 10 数层（B10、B20 等）会有露营点，可以通过露营来恢复、升级、食用料理等，露营之后还会自动存档。

·每个隐藏地牢的的层数都不同，注意 86 级“沉睡在斯基利弗的威胁”任务中的地牢有着最多的 100 层，请做好长时间探索的准备。

·在最后的 99 级隐藏地牢中，是无法通过 R2/ RT 来打开战斗道具列表的，即无法使用任何的恢复道具，地牢难度可谓相当之高。

·当完全踏破了 8 个隐藏地牢后，便会完成支线任务“沉睡在路希斯的威胁”。向委托人伊札妮亚汇报后将会得到宝藏“梅尔达希欧勋章”。将该宝藏与魔法进行精炼后，将直接得到 53 个带有“突破极限 Lvl.99”的魔法，开开心心地去把“坚钢玳瑁龟”轰杀吧。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

99级隐藏地牢踏破指南

虽然无法打开战斗道具列表且诺克提斯也不会自动吃药，但并不代表没有恢复的手段。

◇通过离开战斗后的自动恢复。

◇通过露营过夜进行恢复。

◇通过伊格尼斯的伙伴指令“全员集合”和能力“秘藏道具”进行恢复。

◇通过让伊格尼斯装备专属配件“侍从教本”和“侍从长教本”后，伊格尼斯在满足条件后几率对诺克提斯使用恢复道具。

◇通过使用带有“恢复”特殊效果的魔法进行恢复，并且使用该类魔法后会恢复使用者的最大HP。

在拥有了这么多的恢复手段，特别是带有“恢复”特殊效果的魔法后，踏破这个不能吃药的地牢将变得可能。在到达新的一层进行战斗之前，可以等待角色状态自动恢复满之后再进入场地，在这样一个危险的地牢中，稳扎稳打是很有必要的。当到达露营点便能在过夜后进行自动存档了。

地牢中的敌人都属于高等级敌人，往往会对多种伤害类型有抗性，可选择在等待模式中逐个手动解析。对于某些使用单一属性魔法进行攻击的敌人，可以考虑通过装备各种武器与配件，将对应属性的抗性堆到100%。合理使用防御/闪避，能在消耗战中取得先机。如果有掌握上文在“变移破解”中提到的打法，能应对这里的很多情况。往往一开场一套变移破解就将敌人全部消灭了。

随着层数的推进，将会遇到五位铁巨人同时在场的层数，以及三只上古夸尔（长须豹）同时在场的层数，这也许会减缓你的推进过程。五位铁巨人不仅自身防御高，还会使用无法防御/回避的“引力吸”，五位一起吸时确实相当难受。建议通过“召唤幻影剑”和“变移破解”速杀掉其中一位，剩下的在通过等待模式慢慢耗吧。三只上古夸尔不仅抵抗多种伤害类型，还会范围雷属性攻击，自身也会在休息后回血。将雷抗性堆到100%，之后靠招架&反击的打法慢慢打吧，注意打断它的回血。

在60层最底层会遇到99级的“格拉迪欧蓝斯”，这位BOSS会使用大范围的火焰爆炸。可以通过装备主武器和配件将火抗性堆到100%，但更好的方法是直接穿上服装“耐热防护服”。当对火属性魔法免疫后，战胜这位BOSS便相当容易。



DLC追加要素

作为一款致力于长期更新的游戏，《最终幻想15》的内容当然不仅仅限于游戏本体。目前为止，游戏的版本更新到了1.04，并提供了3个较重要的DLC。

在系统更新方面，游戏提供了“NEW GAME+模式”。开始新游戏后，在选择难度时选择“继承资料开始新游戏”即可进入该模式。该模式中，角色的等级和状态、装备、能力树加点、技能等级、魔法、道具、照片、料理、钓鱼均得到了保留，但所有任务、狩猎委托、地图等均清空重置。

此外，更新后游戏提供了手动拍照模式。按下R2/RT进入战斗道具列表，选择“相机”类别下的拍照即可手动拍照。在分享照片时还提供了照片装饰，能使用不同的相框对照片进行装饰。

在DLC方面，“假日礼包+”和“假日礼包（免费版）”提供了不少极具实用性的配件和道具，DLC“莫古陆行鸟嘉年华”提供了一个限时参加的免费庆典活动。

假日礼包（免费版）

名称	类型	效果
等级限制器	配件	队伍中任一成员装备时将停止结算经验值，使等级不再上升
歼灭凯歌	配件	队伍中任一成员装备时，在训练以外获得S级OFFENSE战果评价将可获得额外AP奖励
莫古陆行鸟上衣	服装	HP恢复速度提升
限期嘉年华票券	重要物品	参加莫古陆行鸟嘉年华所需票券

假日礼包+

名称	类型	效果
守护戒指	配件	队伍中任一成员装备时，全员都将不会受到来自我方的魔法伤害
指令增幅器	配件	仅限诺克提斯装备。可提升指令量表的累积速度，但幻影量表将不再累积
幻影增幅器	配件	仅限诺克提斯装备。可提升幻影量表的累积速度，但指令量表将不再累积
秒杀凯歌	配件	队伍中任一成员装备时，在训练以外获得S级TIME战果评价将可获得额外AP奖励
战技凯歌	配件	队伍中任一成员装备时，在训练以外获得S级TECHNIQUE战果评价将可获得额外AP奖励
幸运钥匙	配件	队伍中任一成员装备时，被打倒的敌人将更容易掉落道具
精力维持器	配件	仅限诺克提斯装备，装备后不再会消耗精力
嘉年华风格	服装	提升HP和MP
假日礼包限定版照片相架	照片装饰	在分享照片时可用的装饰相框
限期嘉年华票券+	重要物品	参加莫古陆行鸟嘉年华所需票券

莫古陆行鸟嘉年华

莫古陆行鸟嘉年华的举行时间为1月24日至2月20日，在此期间持有“限期嘉年华票券（+）”均可参加该活动。在标题画面下选择“SPECIAL”后读取手动存档，将进入到莫古陆行鸟嘉年华。

嘉年华的主线任务很简单。通过嘉年华的各种活动凑齐50枚莫古陆行鸟代币，用此购买“特别住宿券”，入住里威旅馆，观看“莫古陆行鸟之夜”的烟花表演，最终完成主线任务并获得“梦幻蛋”（该道具作用目前未知）。之后，可以继续在嘉年华中完成支线任务或参加其他活动来获得更多的代币。

除了主线任务外，通过嘉年华的地图能发现这里还有7个支线任务，接下来将对这7个支线任务进行介绍。另外，还有诸如跑鸟、钓鱼、钓鱼、针针锤、加比亚诺神枪手等有趣的活动等待着玩家们的参与，请在嘉年华里尽情地玩耍吧。

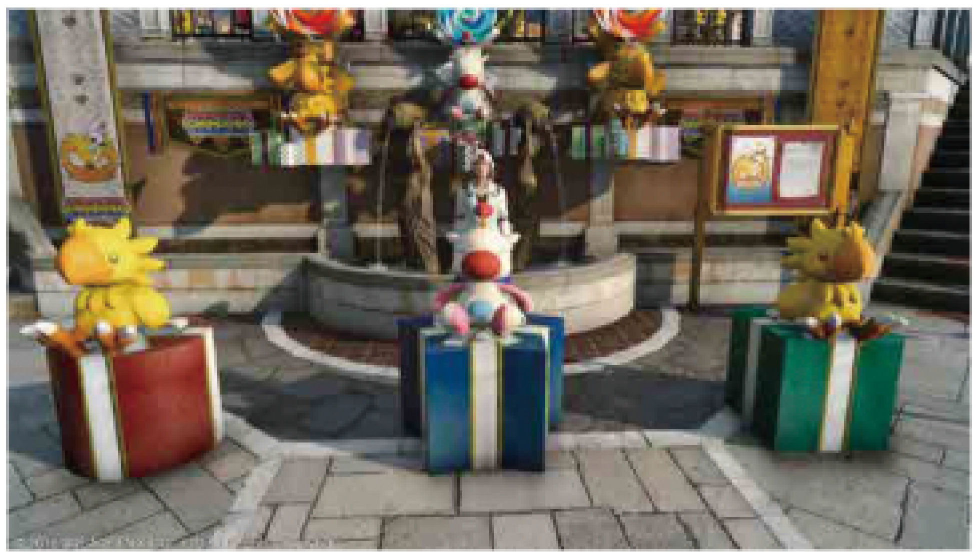
忙翻天！帮忙打理玛戈的生意

送餐的小游戏，提供了“简单”、“普通”、“困难”三种难度。稍微动下脑筋记下客人点的料理，再眼疾手快地送下就行，即便是困难难度也不算太难。该任务完成后可重复游玩该小游戏以获得代币。完成简单难度获得莫古陆行鸟代币x3，完成普通难度获得莫古陆行鸟代币x5，完成困难难度获得莫古陆行鸟代币x10。

诱惑的莫古利问答

回答与莫古利有关的两个问题，正确答案依次是“想到可以当礼物的「玩偶」”、“应该是雷斯塔伦”。完成该任务后获得莫古陆行鸟代币 x3。

谜团装饰着的利斯特洛公园 –喷水池–



正确的摆法如图所示，完成该任务后获得莫古陆行鸟代币 x3。该任务可重复接取，以更改公园的装饰。

谜团装饰着的利斯特洛公园 –楼梯–

正确的摆法如图所示，完成该任务后获得莫古陆行鸟代币 x5。该任务可重复接取，以更改公园的装饰。



谜团装饰着的利斯特洛公园 –广场–

正确的摆法如图所示，完成该任务后获得莫古陆行鸟代币 x10。该任务可重复接取，以更改公园的装饰。



小陆行鸟趴趴走

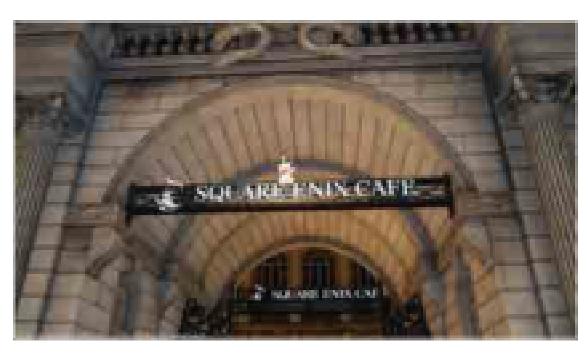
任务要求去寻找 15 只小陆行鸟，完成该任务后获得莫古陆行鸟代币 x10。15 只小陆行鸟的大体位置见图中红圆。注意，靠近小陆行鸟后立即进行捕捉，不然它们会迅速跑开。



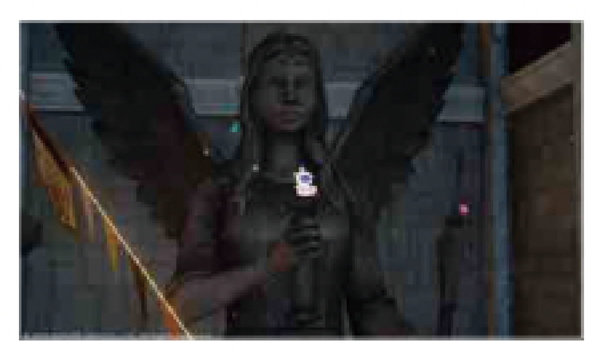
幸福的莫古利六兄妹

任务要求找到莫古利六兄弟并拍照，完成该任务总共能获得莫古陆行鸟代币 x18。接取该任务后会出现六个该任务的子任务，选定这些子任务能对某位莫古利的拍摄地点进行定位。前往任务定位的地点，待卡班库尔提示找到了目标后，便可进行拍摄。若拍摄到目标后未提示任务完成，可换角度再次拍摄以使任务完成。莫古利六兄妹的具体位置如下图所示，注意其中的老三位于行驶的船上，需要站在桥上的拍摄地点等待载有老三的船行驶过来。





▲莫古利长男的下落



▲莫古利次男的下落



▲莫古利老三的下落



▲莫古利老四的下落



▲莫古利老五的下落



▲莫古利小妹的下落

流程攻略

第一章

和希德妮对话后可以入手“世界地图”，之后就可以使用地图菜单和系统菜单了。

前往餐厅。和餐厅老板交谈可以接到悬赏任务，之后返回希德妮处。

因为被希德以修车为由“骗”去了身上大部分钱，王子一行人只得向希德妮求助。

【任务：为生活费烦恼的贫穷王子】打倒指定区域所有敌人。一共有三处区域，全部清理干净即可。这几场战斗主要是用来熟悉一下战斗技能。

完成委托后接到希德妮的电话，接到新委托。

FACE TO FACE

选择肢：维修还没结束哦。怎么了？

●拜托她把维修费打个折（AP+10）

●向她借钱（AP+10）

●交给同伴应对（AP+10）

报酬都一样所以选择哪个选项都OK，对话后还可以入手1000GIL，可用来购买回复药。

【任务：协寻赏金猎人】接受委托去寻找一位失踪的猎人。首先前往地图上标注的荒野中的小屋。

调查木桌上的信笺，之后是场强制战斗。

这场战斗建议移动到户外去打，室内的话视野会受到很大影响。

胜利后前往下一个木屋，战斗胜利后出现剧情，接到下一个委托。

FACE TO FACE

选择肢：你看来虽然不是赏金猎人，但可以拜托你吗？

●免费帮忙（EXP+30）

●收费帮忙（AP+2）

●交给同伴应对（伊格尼斯EXP+150）

朝目的地移动中，伊格尼斯会建议先到营地休息一下。选择肢选休息的话地图上会出现帐篷的表示。

在营地进餐可以获得增益的效果。



【任务：讨伐变种野兽】敌人是血腥双角兽，HP9100，弱长枪和火。

开战前可以先合成一些火魔法的魔法瓶，格朗迪奥的连携技对敌人的收益也很不错。

胜利后就可以返回修理厂了。

FACE TO FACE

接到希德妮电话的选择肢选哪个无区别。之后锤头鲨的选择肢会奖励不同。

选择肢：可以麻烦你帮我送样东西吗？

●接受委托（EXP+50）

●拒绝（AP+2）

●之后交给伙伴应对（普罗特EXP+200）

【任务：首次搭车旅行】目的地是贾迪纳渡轮场，中途经过休息站・兰格维特时会有剧情。

FACE TO FACE

选择肢：如果要在回应的贴纸上写一句话，该写什么呢？

●相隔许久终于能见面了（好感度+2）

●我们离开王都了（好感度+1）

●我知道了（好感度+0）

抵达渡轮场后，从宰相口中得知渡轮全部停运了。



【任务：秘密的代价】和八卦记者迪诺交谈，在对方威逼利诱之下要帮他去高地的采矿场采集所需的原石。

驱车前往目的地后跟随地标指引会看到一只巨大的祖鸟。不过靠近它它就会飞走无需战斗。

获得原石收交给迪诺，就可以准备乘船了。

FACE TO FACE

选择肢：要不要听听我的消息啊？

●听听看吧（全体EXP+80）

●不必了（伊格尼斯EXP+150）

【任务：令人忧心的消息】爬上能眺望殿索姆尼亚的山丘。

中途有几场杂兵战，注意高处的敌人要优先消灭掉，多用“变移击杀”瞬移至敌人身边造成暴击吧，但要注意MP的消耗。用尽的话就长按△/Y键挂到周围墙壁上可以瞬间回满MP。

第二章

【任务：父亲的遗言】前往车库与希德交谈。

之后离开车库时得知柯尔将军在“贤王墓地”等待王子一行人。

这个任务开始的时间是17点，之后需要在野外跑一段时间，保险起见的话可以先睡一觉再去。

乘车前往任务目的地与莫妮卡对话。在营地可以做一些补给。

前往“贤王陵墓”与柯尔会面，学会使用幻影剑。

【任务：历代诸王之力】和柯尔将军一起前往“基加特力克壕沟遗迹”。

到达遗迹外时会遭遇一场强制战斗，应对帝国杂兵和魔导装甲。弱点是大剑。



这段时间柯尔会在队中，对于像魔导装甲这种高攻击力的敌人，可以用柯尔的“狮子吼”来应对。

柯尔在护送王子一行人抵达迷宫入口后就会离去。之后王子将进入本作的第一个迷宫——基加特力克壕沟遗迹。这个迷宫地形很简单，在最深处会遭遇BOSS阿拉克涅。

▶BOSS 阿拉克涅

LV：12

弱点：大剑、机械、火焰、圣

耐性：雷

BOSS 难度不算高，但因为战斗空间狭窄，视野也很受限制，还是多应采用防御回避的姿势。敌人会跳到空中后释放雷魔法并突进，会出现□/X 键防御，此时就是反击的好时机。

战斗胜利后进入墓地，入手修罗王之刃。

返回迷宫入口，接到柯尔的电话。

【任务：宣战告示】返回野外露营地与莫妮卡见面（可以直接打开地图，选择返回车上）。对话后前往北达斯卡封锁线。

和目的地处的莫妮卡对话后，四人组就会分开。诺克特需要和柯尔将军一起行动。

接下来的一段路的帝国兵敌人等级很低，但需要注意有很多高处的敌人需要王子使用“变移击杀”来解决掉，所以不要过度消耗 MP 点数。

来到尽头和全员回合之后展开 BOSS 战。

▶BOSS 重魔导装甲

LV：22

弱点：盾、机械

耐性：圣

除 BOSS 以外，场地上还有大量杂兵，不过给予的伤害不算高，可以无视掉。站在高处的敌人需要尽快解决掉，干扰很大。

王子与 BOSS 之间等级相差悬殊，近身基本就是被秒的命。这场战斗的主角是柯尔将军，他的连携技“狮子吼”就差不多能打掉 BOSS 一半的 HP，等 BOSS 倒地后再上去攻击赚取伤害。



同伴也很容易被打至残血，适时使用回复药来帮助他们吧。

基加特力克壕沟遗迹



第三章

下车后接到伊莉丝的电话，要求前往雷斯塔伦。但普罗特会建议王子去陆行鸟哨站看一看。

选择肢无论选哪一个都会接到支线【想去看看陆行鸟】。这个任务关乎到陆行鸟的使用，建议玩家在前期就完成（陆行鸟是一系列任务，最后需要打贝希摩斯，等级最好在 15 级以上再挑战）。

【任务：背负期待】驱车前往雷斯塔伦，然后到里威旅店与伊莉丝会面。剧情后可以陪伊莉丝在市内到处走走。和伊莉丝的对话选项会影响到 EXP 和 AP 的获得，详情请参考右文说明。



FACE TO FACE

选择肢：我们也去嘛。

●接受邀约（EXP+200）

●拒绝（AP+2）

选择肢：会让人觉得什么都想买耶。

●随意敷衍（AP+2）

●配合着搭腔（EXP+250）

选择肢：听说这座城里的女性，什么工作都能做呢。

●推荐她也去工作（EXP+250）

●感到担心（AP+2）

选择肢：是不是有点像偷偷跑出来约会呀？

●否认（EXP+300）

●含糊带过（AP+2）

选择肢：谢谢你陪我，我玩得很开心哦！

●表示同意（EXP+500）

●含糊带过（AP+2）

●转移话题（万灵药 ×1）

之后返回旅店，得知关于瀑布洞窟的新情报。

【任务：瀑布洞窟】前往格瑞夏洞窟深处的狮子王陵墓。去迷宫前可以先准备一些治疗“混乱”状态的药剂。这个迷宫隐藏在瀑布的后面，需要从右侧的小道走上去。

洞内很多地方结了冰，踩上去后只能单向滑行。地形也比较绕，进入战斗后很容易不小心就掉到下层去，可以用“变移击杀”快速回到敌人身边。

▶BOSS 精神吸取者×3

LV：19

弱点：长枪、短剑、雷、圣

耐：冰

第一波是精神吸取者 ×1 和一群小顽童，全部打倒之后会再出现两个精神吸取者。迷宫的路上可以吸收到雷元素，制作出中雷电魔法可以对 BOSS 造成巨大伤害。需要注意的是精神吸取者的攻击会给我方施加“混乱”的 DEBUFF，会导致移动反向。无药可解时就选用“变移击杀”去攻击吧。

战斗胜利后前往陵墓，取得狮子王双剑。

返回雷斯塔伦的旅店，依次和全员对话。

【任务：王与诸神的传说】前往展望公园后会遇到艾汀，跟随他前往汽车停放处，交谈后本章结束。

FACE TO FACE

选择肢：你！你来开比较好！

●同意（EXP+500）

●让我搭你的车（AP+2）

●跟他借车（AP+1、EXP+100）

●交给伙伴应对（伊格尼斯 EXP+1000）

POINT

分支任务“圣地巡礼”是需要在第三章完成的任务，内容是普朗托和希德妮之间的小插曲。如果剧情进入第四章打泰坦的话这个任务就无法完成了。

不想错过这段剧情的话要在和艾汀对话前就把这个分支任务做完哦。

POINT

从本章开始玩家们就可以入手“慈王之盾”了。它位于慈王墓穴中，大家可对照世界地图驱车前往。“慈王之盾”可提升 HP 和全部属性耐性，是前期非常有用的武器。



第四章

【任务：奇妙的兜风】驱车跟随艾汀移动，注意和他的距离不要超过 300 米。

【任务：前往卡帝斯的圆盘】前往商店与艾汀交谈后继续开车，直到目的地。

另外商店外面有三个聚在一起的行人，倾听他们的对话可以看到露娜的影像。

【任务：远古的巨神】沿着山路一直开车到尽头。下车后继续前进，入手夜叉王刀剑。

入手夜叉王刀剑会触发地震剧情，需要连打○/B 键救起诺克特。这里没有时间限制，但如果停止连打的话蓄力槽会归零。

接下来的一段路只有诺克特和格拉迪奥，注意别踩到地表有火焰的地方，会中燃烧的 DEBUFF。如果玩家之前有去过拉巴提欧火山这个迷宫的话会捡到“火焰徽章”，能大幅提升火属性抗性。

FACE TO FACE

选择肢：你不是王家的人吗?

●我是王家的人。（一定时间内力量 +50%）

●同时也只是个人。（一定时间内体力 +50%）

前往山头后打倒前方的全部帝国兵，直接丢雷魔法会省事不少。

【任务：巨神的启示】前进到任务地点，剧情后挑战泰坦。

▶BOSS 泰坦

LV：不明

弱点：不明

耐性：不明

首先泰坦会把诺克特打下山，然后用脚来踩，此时会有 QTE 提示。两次防反之后跟随格拉迪奥逃跑（如果第一次防御失败的话，第二次格拉迪奥就会来帮忙）。

沿途泰坦会从侧面挥拳过来，注意回避。

逃跑一段距离后诺克特被迫与格拉迪奥分开，先根据 QTE 提示攻击泰坦，然后再集火其手臂。

与同伴回合之后就可以攻击泰坦本体了。

经过一段时间战斗后会提示可以使用幻影剑，但建议此时先不要使用。之后会要求全体成员在 30 秒内制造出（诺克特等级 ×500）这个数值的伤害，用幻影剑可以轻松搞定（如果失败的话会返回攻击手腕的阶段）。

后期出现的帝国军只会专注于攻击泰坦，所以无需消灭。剧情后入手“巨神之证”。

第五章

【任务：寻求六神之力】回到据点后发现车被偷了（接下来的一段剧情只能依靠陆行鸟代步）。

跟随安布拉前进，遇到肯提亚娜。

FACE TO FACE

选择肢：如果要在回应的贴纸上写一句话，该写什么呢？

●多亏了露娜，我得到了神启（好感度 +2）

●旅途还算顺利（好感度 +1）

●我知道了（好感度 +0）

然后依次前往地图所指示的地方碰触两块雷神石碑。中途会遭遇帝国兵和强化魔导兵的埋伏。

【任务：雷神的启示】前往法席欧洞窟的最深处取得“雷神之证”。

第 3 块雷神石碑隐藏在法席欧洞窟深处。这个迷宫中有些敌人会将我方变成青蛙，进入迷宫前先准备好“少女之吻”。



迷宫尽头有 BOSS 纳迦，无论选择什么选项都会强制进入战斗。

▶BOSS 纳迦

LV：30

弱点：大剑、短剑、冰、圣

耐性：火

纳迦会向前方喷射绿色烟雾，被喷中的话就会变成青蛙。周围是绿烟的时候可以长按△/Y 键回避并用“地图形变”逃离 BOSS 身边，如果不小心中了青蛙魔法则可以用“少女之吻”或“万能药”来解除效果。没药的话只能等 10 秒后自动解除。

战斗胜利后前往洞窟尽头，入手“雷神之证”。

返回迷宫入口时就会接到希德妮的电话，她已经得知了爱车雷格里亚的下落。

【任务：向帝国挑战】乘坐陆行鸟移动至亚拉凯欧尔基地门口后，听从伊格尼斯的建议先去旁边的营地扎营。

根据伊格尼斯的战术要潜入基地并在天亮前夺回雷格里亚（早上 7 点前仍未发现雷格里亚的话就判定潜入失败）。

从背后解决掉两名帝国兵后跟随伊格尼斯前进。

继续消灭 3 个帝国兵，调查右侧的红外线装置。

依旧是消灭 6 个帝国兵，用“变移击杀”会相对好找一些。

开启下一个红外线装置后就会找到雷格里亚了。

▶BOSS 重魔导装甲

LV：23

弱点：盾、机械

耐性：圣

盾武器对这个 BOSS 的收益非常好，如果玩家之前有入手巨力盾的话每一击都可以对敌人造成可观的伤害。但要注意 BOSS 临死前的飞弹攻击，不回避的话很有可能直接秒杀。

战斗胜利后会涌现大量杂兵。如果按照正常打法来看势必会是苦战，但这场战斗只要满足以下三个条件中任意一个，就可以召唤雷神拉姆，用“制裁之雷”清场。

1. 破坏掉基地动力来源。

2. 打倒一台重魔导装甲。

3. 战斗开始经过 60 秒。

满足上述任意一个条件后就会出现召唤前兆（BGM 改变、左下角出现召唤提示），之后按住 L2/LT 键就可以请出拉姆爷爷了。

返回雷格里亚处，剧情后前往雷斯塔伦的旅店和伊莉丝碰头。



第六章

【任务：出航准备】前往加油站和伊莉丝汇合，然后一同乘车前往卡宴。驾车途中会出现新任务【对帝国做出反击】。

【任务：对帝国做出反击】前往沃拉雷基地。登上瞭望塔顶听取伊格尼斯的战术。

然后会分成两个小队行动，诺克特和伊格尼斯负责跟踪加利戈准将。

和上一章的潜入类似，同样需要诺克特使用“变移击杀”来消灭碍事的杂兵。但很多杂兵都是两两站在一起的，这种只要打死其中一人就会触发警报。

比如起始位置处的两个帝国兵就是不能打的，待加利戈准将开始移动之后往地图下方走，会看到楼梯旁只有一名帝国兵，搞定他继续跟随加利戈准将前进，注意两侧楼梯上同样有敌人。

当加利戈准将拐到下一条路上后，这附近的敌人被击杀就很容易触发警报。但诺克特可以从铁架上利用“地图变移”移动来回避战斗。最终根据按键提示击晕加利戈准将。

控制诺克特和同伴汇合。挑战 BOSS 重魔导装甲。和上一章的重魔导装甲一样同样是用盾来解决就可以。胜利后破坏魔导能量装置。

前往目的地，龙骑姐姐艾拉妮亚登场！

BOSS 艾拉妮亚

LV：26
弱点：无
耐性：无

龙骑姐姐没有属性弱点，用伤害值最高的武器打她就可以。

注意回避她的连续攻击，距离一定要拉得远一些。当艾拉妮亚飞到空中时，就要准备好防反了。成功的话诺克特会抓住龙骑的头将其按在地上，之后就可和同伴们一起群起攻之。

此外，诺特克会飞到空中与艾拉妮亚交手，空中阶段可以使用“变移破解”快速回到艾拉妮亚身边继续予以攻击。

除艾拉妮亚外，场地上还会刷新出帝国兵和重装兵，他们是会无限出现的，所以无需与之纠缠，专注对付龙骑就好。

总的来说，艾拉妮亚虽然技能看上去很炫酷，但其实是挺好应对的 BOSS，只要别错过 QTE 时机就好。

战斗胜利后自动返回旅店，第二天驱车继续前往卡宴。

开车途中会接到支线任务【探索马尔马列姆森林】，这是 LV35 的任务，建议玩家等到中后期再来挑战。

雷尔提海岸的停车场可以捡到“银手镯”。

抵达卡宴后跟随希德妮前行。听她把话都说完之后再去木屋前和塔尔柯特交谈。

木屋二楼的房间可以用来休息，但没有经验值加成。做好准备后再度和伊莉丝对话。然后格拉迪奥表示他要暂时离队一段时间。

FACE TO FACE

选择肢：格拉迪奥想要外出一下。
●爽快地答应（EXP+600）
●阻止一下（AP+2）
●交给同伴应付（伊格尼斯 EXP+1500）

第七章

【任务：三人行】前往斯基利弗森林。

来到入口处后和艾汀对话，然后跟随他前进。

剧情后和艾拉妮亚交谈，她就会加入小队。旁边的帝国兵处可以购买到补给品。此时可以购买到一些不错的装备，钱够用的话不妨提升一下战斗力吧。

FACE TO FACE

选择肢：明明就是路西斯王子一行人吧?
●沉默不语（AP+2）
●交给同伴应对（普罗恩普特、伊格尼斯 EXP+1500）

和右边的毕格斯对话选择“等待至太阳下山”,然后前行进入迷宫。

斯基利弗森林的开启时间是晚 17:15 至转天早上 6:45，以后还要来这个迷宫的话需要注意下进入时间。

在地下 2 层地图所示的位置会遭遇 BOSS 铁巨人。

BOSS 铁巨人

LV：30
弱点：大剑、盾、圣
耐性：炎

铁巨人会与几个烤布蕾一同出现，利用周围的墙壁发动攻击尽快将它们清理掉。之后用艾拉妮亚的连携技就可以给予铁巨人巨大伤害。

继续往下走，来到地下四层后先吸收一下周围的元素，制造几个冰属性的魔法瓶，之后往前走就是 BOSS 战。

BOSS 魁札尔科亚特尔

LV：32
弱点：长枪、短剑、冰
耐性：雷

这场战斗依然是需要依靠艾拉妮亚的连携技。

当 BOSS 落地时就对它丢冰魔法，可以减缓其攻击速度，诺克特如果有寒冰烙印这把武器就更好了。

暂满连携技槽后就按 L1 键让艾拉妮亚出招，对 BOSS 有奇效。



战斗胜利后往前走，在地上捡到“秘银矿石”。

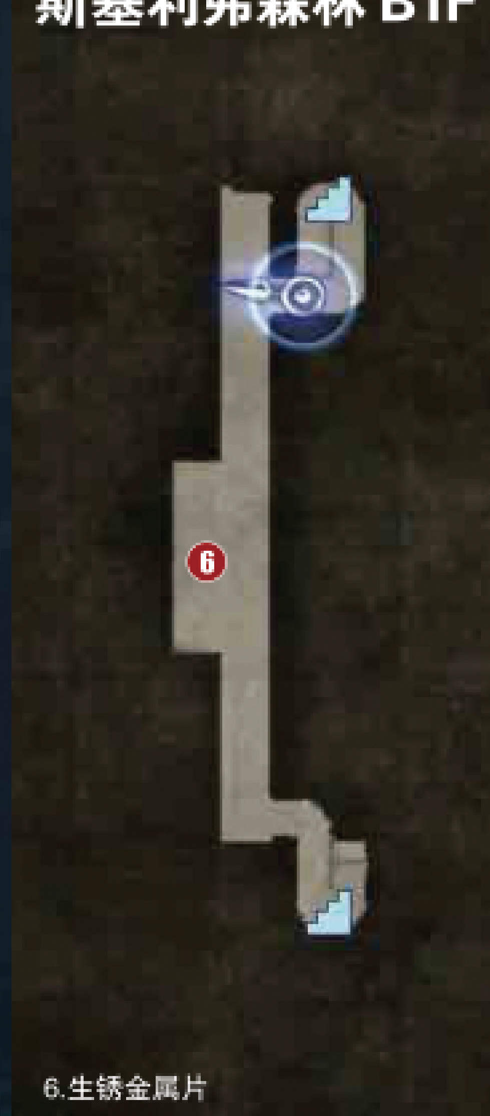
返回迷宫入口，此时 1 层之前无法通行的地方就可以去了。调查这个区域尽头的石板可以直接传送到地下 4 层的平台上。这里是巫师 ×3+ 铁巨人 ×1，战斗胜利后可获得“蓝宝石手环”。

来到迷宫外后，和艾拉妮亚交谈，她会送诺克特返回雷斯塔伦。

斯基利弗森林 1F



斯基利弗森林 B1F



斯基利弗森林 B2F







第八章



【任务：完成发电厂的差事】和赏金猎人汇合（虽然大家都知道是谁）后在 5 分钟内打倒全部敌人，多使用连携技和“变移破解”。胜利后 AP+5，前往目的地和大家汇合。

【任务：前往异国之地】前往卡宴的灯塔，调查希德附近的圆形装置前往欧尔提谢。

FACE TO FACE

选择肢：如果要在回应的贴纸上写一句话，该写什么呢？
- ●马上就会见面了（好感度 +2）
- ●正在做出航的准备（好感度 +1）
- ●我知道了（好感度 +0）

剧情后和柯尔将军对话入手魔法瓶，然后就可以乘船了。

第九章

【任务：水都欧尔提谢】乘船期间可以听到很多对话，建议不要跳过。

FACE TO FACE

选择肢：你的入境目的是什么？
- ●拜托伊格尼斯处理（无变化）
- ●交给希德应付（交付 3000GIL）

前往目的地，乘坐贡多拉前往水上市场站・玛戈。

选择和老板韦斯卡姆对话。将选择肢全部查看一遍后，再与新出现的绿衣女子卡梅莉亚交谈。

【任务：首脑会议】乘坐贡多拉前往里威旅馆站。进入旅店后会触发剧情，并入手“二十四使护符”。

（这之后，玩家就可以在住宿处使用安布拉的能力回到“过去”，前往之前曾经去过的路西斯大陆的各个地方。诺克特等人的等级和道具在两边世界是互动的，玩家此时以去完成之前遗留的支线任务和狩猎委托，提升自身的等级。）

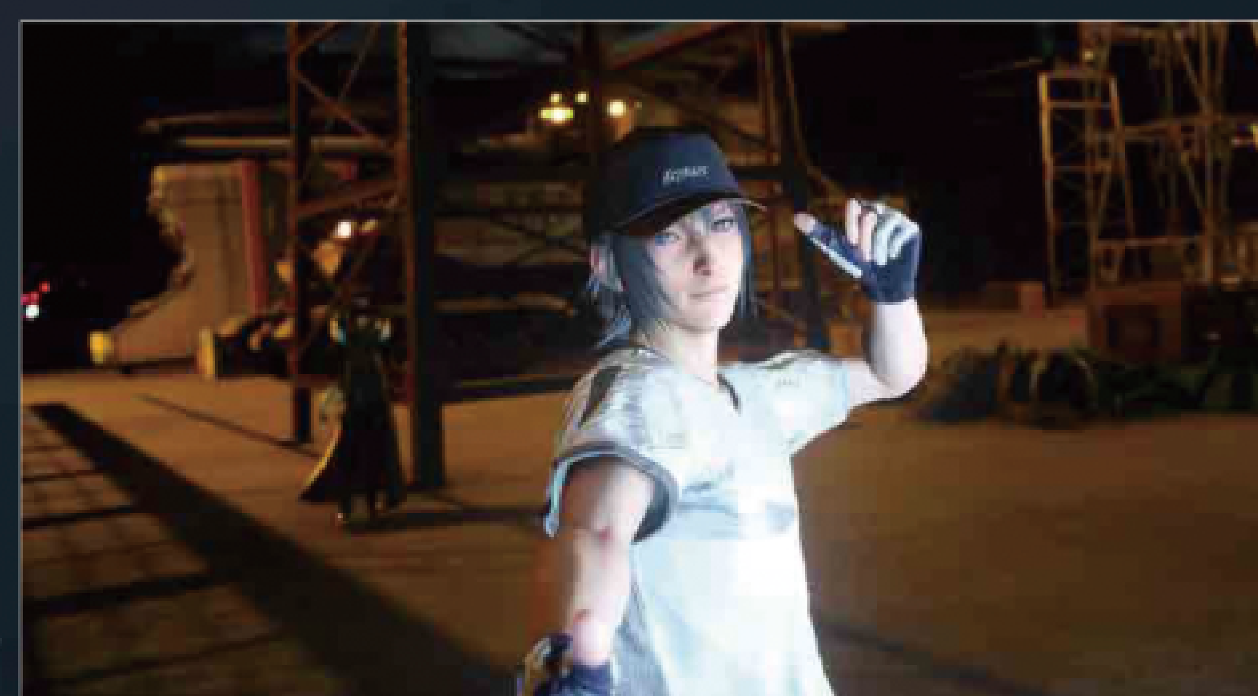
在旅店睡一觉，再乘坐贡多拉前往官厅街站，徒步前往首相官邸。

接下来需要进行一系列对话选择来取得首相的信任。根据信赖度的不同，得到的奖励也有所差别。

请玩家们按照“上→上→上→上→左→上→左→左→上→右→右”的顺序（总计可获得 24 点），全部选对的话可以入手“神巫就任纪念币 ×4”。

【任务：路西斯王的初次上阵】一边打倒杂兵一边前进。剧情后从目的地跳下去。

注意在飞行期间会出现 4 次 QTE，最后还需要按△ /Y 键攻击利维坦才算完成任务。



FACE TO FACE

选择肢：（神语）
- ●寻求启示（无特殊效果）
- ●挑衅（敌人变强，AP+10）

这段选择肢会反复出现三次，如果玩家全部选择挑衅的话利维坦将会变得非常强力，玩家可根据自身等级选择是否要入手这 10 点 AP。

▶BOSS 利维坦

LV：不明
弱点：不明
耐性：不明

战斗开始后，反复使用“变移破解”去攻击利维坦，MP 不足的时候就去周围的建筑物上挂一下或是落地后可直接回满 MP。

诺克特从高处落到水中后就会不停地被利维坦攻击，一定要尽快回到建筑上。

给予 580HP 伤害后会触发剧情。之后诺克特获得王家的守护，锁定目标后按住○ /B 键释放远程攻击即可。进入这个阶段后战斗就没有难度可言了。

当利维坦血量即将耗尽时会出现防反提示，还需要连打○ / B 键才能结束战斗。胜利后入手“水神之证”。

第十章

【任务：中途下车之旅】可以自由行动后往前走在车内散步，可以查阅到报纸上的新闻，中途还可以捡到高级万灵药、万灵药、帝国市民荣誉章。

【任务：身为国王与身为军师】下车后先不要去“！”位置，往车站左右两边走，可以捡到不少道具。

商人处可以购买到强力装备，钱够的话一定要入手，另外车厢内可以留宿。

乘坐电梯前往凯斯特诺矿山。这个迷宫仅限第十章挑战，所以道具之类的大家不要错过。

（选择肢无区别）

总体来说这个迷宫没啥特别大的难度，跟随指示图标走进行相关操作就可以。地图右上角有营地可以休息，但只能吃到泡面或是罐头，也是可怜得不行……

开启全部机关后前往之前被机械车阻挡住的地方。

FACE TO FACE

选择肢：你还要继续旅行吗？

●想要放弃（一段时间内力量+50%）

●想要继续（一段时间内体力+50%）

来到最底层，需要先消灭水池中的杂兵。然后调查目的地处的蛋，挑战 BOSS 毛尔波尔。

▶BOSS 毛尔波尔

LV：38

弱点：大剑、机械、火

耐性：冰、圣

毛尔波尔会向正前方吸气后喷吐“十全大补汤”，被喷中就会中各种异常 DEBUFF，同伴被喷中基本就是残血，诺克特被喷中也很容易陷入危险中。这场战斗建议站在远处对它丢火魔法会比较安全。

如果有入手虹之坠饰或是星之坠饰的话可以装备上预防异常状态。

另外毛尔波尔还会召唤它的宝宝，宝宝血量不算高，但靠近毛尔波尔后会给它回血，优先打倒。

一段时间后会触发提示，伊格尼斯想到了应对的战术。前往红色箭头标记地点，剧情后战斗就算结束了。

烧掉碍事的蛋后进入陵墓，取得“斗王之刀”。

离开陵墓后会有一段剧情，之后返回卡塔纳提卡车站，乘车前往特涅布拉耶。



第十一章



【任务：逼近列车的威胁】剧情后追上去殴打艾汀。

（选择肢无区别）

列车遭到帝国炮击停下，前往后方车厢查看情况。

接下来是火车防卫战。需要在突击兵靠近列车前就将他们击倒。

首先是大量杂兵，好在防御力都不算高，可以轻松解决。

第二阶段会出现坦克车。之后立刻按住△键发动“变移破解”破坏坦克。

下一个阶段，依旧需要发动“地图变移”进入登陆艇内，如果直接打倒艇内的突击兵，10 秒后船体就会自爆，未能在自爆前脱离的话就会 GAME OVER。玩家也可以选择攻击其他帝国兵，突击兵不会主动出击。将其他帝国兵消灭后可以使用船内的机关枪去破坏周围其他登陆艇。

全部破坏后返回列车，本章结束。

第十二章

【任务：后悔不已】一边消灭敌人一边前进，双剑对付杂兵会比较有效果。

当列车开出隧道后会有剧情，利维坦帮忙清理掉攀爬在车上的使骇们。

【任务：露娜的故乡】跟随艾拉妮亚前进，之后与毕格斯和威吉对话。

往前走，与弗路雷家的侍女玛莉亚交谈过后返回列车。

列车上有餐厅和睡房可以用来休息。准备充足后前往古洛布斯溪谷。

【任务：前往酷寒的溪谷】列车抵达溪谷前可以先在车厢内移动收集散落的道具。在起点后方尽头的仓库里有大量道具，优先获取这里（错过的话将无法取得）。

【任务：冰神的吐息】先打倒一组杂兵，之后 BOSS 死亡历爪会登场。

▶BOSS 死亡历爪

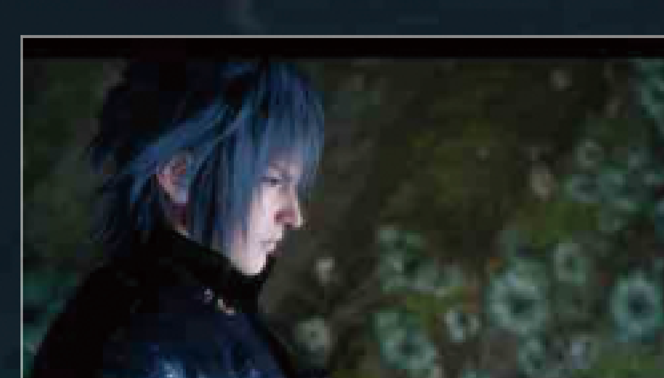
LV：34

弱点：盾、机械、火、圣

耐性：冰

死亡历爪的正面攻击伤害巨大，而且非常难回避，建议开战后就用“地图变移”挂到旁边的柱子上，然后从空中进行攻击。近身攻击也很容易受伤，多做几个火魔法备用能轻松许多。

另外 BOSS 的攻击大多为暗属性的，玩家可以装备上圣王之杖等强化暗属性耐性的武器和装备，如果能叠到 100% 的话，就算被攻击到也不会伤血。



战斗胜利后返回列车，追随艾汀。剧情后入手“神巫利矛”，攻击艾汀后入手“冰神之证”。

第十三章

【任务：突入帝都】列车停止后先去确认前方情况。此时会有大量尸骸涌入，但诺克特的能力被艾汀封印了，武器召唤、魔法、召唤兽等技能全部无法使用，只能选择往后方车厢逃跑（回避还是可以使用的）。

乘坐上雷格里亚后需要在 2 分钟的时间内冲出大门。只要不撞上大障碍物时间是绝对够用的。撞上的话就按 L2/LT 键后退。

剧情后被迫与伊格尼斯、格拉迪奥分开。往前跑进入电车内，再从左侧的门出去，跑上台阶。

又一段剧情，诺克特终于戴上了戒指。如此一来玩家就可以使用致死魔法了。按住○ /B 键数秒后敌人死亡，同时诺克特可恢复 50% 的体力。

【任务：孤军奋战的路西斯王】吉古纳塔斯要塞这个迷宫只能诺克特一人探索，并且只能使用戒指的能力。(这个迷宫仅限第十三章挑战)

1楼

打倒敌人调查左侧的电源后，前往写有“电源类型 B”的门会提示无法开启。

前往地图上标 A 的地方，开门进入。走到尽头后拉下电源。

返回刚才的长廊，右侧的“电源类型 B”的门就会开启。

走到尽头调查装置开启全部电源。下楼时会遭遇敌人，此时戒指会学习到新魔法，按□ /X 键回避时同时给予对方神圣属性伤害。但使用时要注意 MP 的消耗，1 秒消耗 10%。

另一扇门内有休息间，玩家只能在这里保存存档。

继续往前走学会吸收魔法，可在被敌人围攻时使用，但吸收魔法发动的前提必须是 MP 全满状态。

走到尽头乘坐电梯上楼。开电梯时会遇到 3 个杂兵。

POINT

需要注意的是，这一章似乎存在 BUG。玩家使用戒指的神圣魔法时，会有一定概率无法发动！状态是敌人手中的武器被打掉，此时玩家会进入敌人打不死你，你也打不死敌人的尴尬局面。不过从目前这个细节尚未修正来看,或许是制作组故意设计的也未可知。如果发生这种情况，玩家也无需惊慌，攒满 MP 后按 R1+ △ /RB+Y 键 3 秒用吸收魔法就可以解决敌人。

2楼

2 楼开始会出现失控的魔导兵。从这层开始惊悚度大幅提升，大家要做好心理准备。

一旦被魔导兵盯上就很难逃走，虽然玩家可以躲藏在缝隙里，但有很大可能性会被敌人发现后揪出来（过程极为恐怖）。不如选择用吸收魔法或神圣魔法与之周旋，彻底解决他们一了百了。

看到普朗托的背影后会有“惊喜”……

前往 2 楼左下角的小房间更新一下之前入手的“保全卡片”。

通往 3 楼电梯的这条走廊会出现 4 个帝国兵，用神圣魔法搞定他们吧。

3楼

先去地图左下角，进入此区域后会有强制战斗。敌人是失控魔导兵 ×2+ 乌特图。先与乌特图拉开距离，专心解决魔导兵，再用 R1+ △ /RB+Y 秒杀乌特图。

战斗胜利后前往普罗特身边，然后更新“保全卡片”，这样之前无法前往的几个房间就都会开门了。

返回 2 楼，前往左上方的电梯间，乘坐电梯移动至 4 楼。

4楼

需要找到升降梯的钥匙卡。位置如地图所示。这层的巨大敌人消灭后会无限再生，无需与之纠结。

拿到钥匙卡后返回电梯启动装置处，再往电梯方向移动。剧情后入手“父王之剑”。

地下

这片区域会持续喷毒，要注意诺克特的体力。

找到排风扇的开关后接着去找保存卡片升级处，在升级处旁边可以从自动贩售机购买补给品。

启动电梯后会出现敌人佛拉斯。这场战斗难度很高，无需与之交手，保持回避状态等待 1 分钟，电梯来了之后逃跑。

2楼

接下来需要两次开启电源，佛拉斯同样会来碍事，逃离它的所在范围即可。强烈建议在右上角的休息室存一个档。

来到地图下面乘坐前往 5 楼。

5楼

在左上角房间捡到“回路操作卡片 B”后返回中央的操作台，选择开启电路。

在右上角房间捡到“回路操作卡片 C”，再放回中央房间，将 A 面板选择关闭，B 和 C 面板选择开启。就可以从右下角的房间离开了。

到“保全卡片升级处”更新一下卡片等级，然后前往上方电梯的后面开启机关。

6楼

更新一下卡片等级后会刷出大量突击兵，靠近他们就会自爆。从他们身边绕一下然后跑远就行。

继续往前走会中艾汀的陷阱，诺克特被困在两道电门中间，并且会出现大量自爆兵。坚持一会儿，格拉迪奥和伊格尼斯就会赶来汇合。

【任务：重逢与夺回】

调查控制台后前往牢房区域，到尽头解救普罗特。

（选择肢无区别）

返回电梯处，剧情后进入房间，破坏左侧的装置，诺克特重新取回力量。

前往目的地，中途会路过一个房间，里面有全部的属性魔法元素、道具和武器的自动贩售机，做好充足的补给，最好多买一些凤凰尾巴，接下来的房间中要打佛拉斯和 BOSS。

和之前一样，佛拉斯变成黑雾消失后再出现的攻击对于 LV50 左右的玩家来说是必死的，只能用药品来抬血。而且这场战斗有其他杂兵干扰，一开始会比较辛苦。用戒指的神圣魔法或是吸收魔法解决到杂兵之后再专心对付佛拉斯。

戒指和幻影剑对它的作用都不算大，不如直接用攻击力高的武器进行输出。

战斗胜利后往前走，乘坐电梯回到 4 楼。

4楼

往前走一点就是 BOSS 战。



▶BOSS 瑞布斯

LV：44

弱点：不明

耐性：不明

战斗开始前建议玩家们装备上强化暗属性耐性的武器，例如圣王之杖、夜叉王刀剑、迪兰达尔等。

瑞布斯的攻击频率不算高，但几乎是招招毙命。

他的冲锋攻击和挥刀砍地这两个技能如果不躲过都是致命的，而如果诺克特远离BOSS时，他还会在诺克特脚下放出一滩黑水，被黑水攻击到就会中停止的DEBUFF同时大量伤血。

当BOSS将刀举起时就要特别小心了，接下来往往跟着的是威力超大的黑暗或是神圣属性范围攻击。如果不强化黑暗耐性的话，黑暗攻击差不多能把满血打成残血，当BOSS体力被削减到1/3以下时他还会用神圣攻击。这个攻击的伤害必定9999，而且范围非常大，玩家最好用“地图形变”来回避。

战斗胜利后，会刷新出大量敌人。这里很难对付，不如找个墙壁挂着把敌人交给同伴们应对。

1分钟后电梯就会抵达，乘坐电梯，然后需要在限定时间内（1分30秒）低达大门。

剧情中与巴哈姆特的对话的选择肢需要全部查看一遍。之后入手“剑神之证”。















第十四章

【任务：被夜晚笼罩的世界】

剧情后往公路上跑，路上的使骇能力都很强，几乎是打不过的。不要恋战，一直往前跑就行。

跑出一段距离后就会有车来接诺克特前往锤头鲨。

锤头鲨这里可以做补给，有最新的强力武器，钱够的话不防更换一下自身装备。

准备充足后前往铁门处。

【任务：王都决战】

王都内也都是等级非常高的使骇，能跑则跑吧。

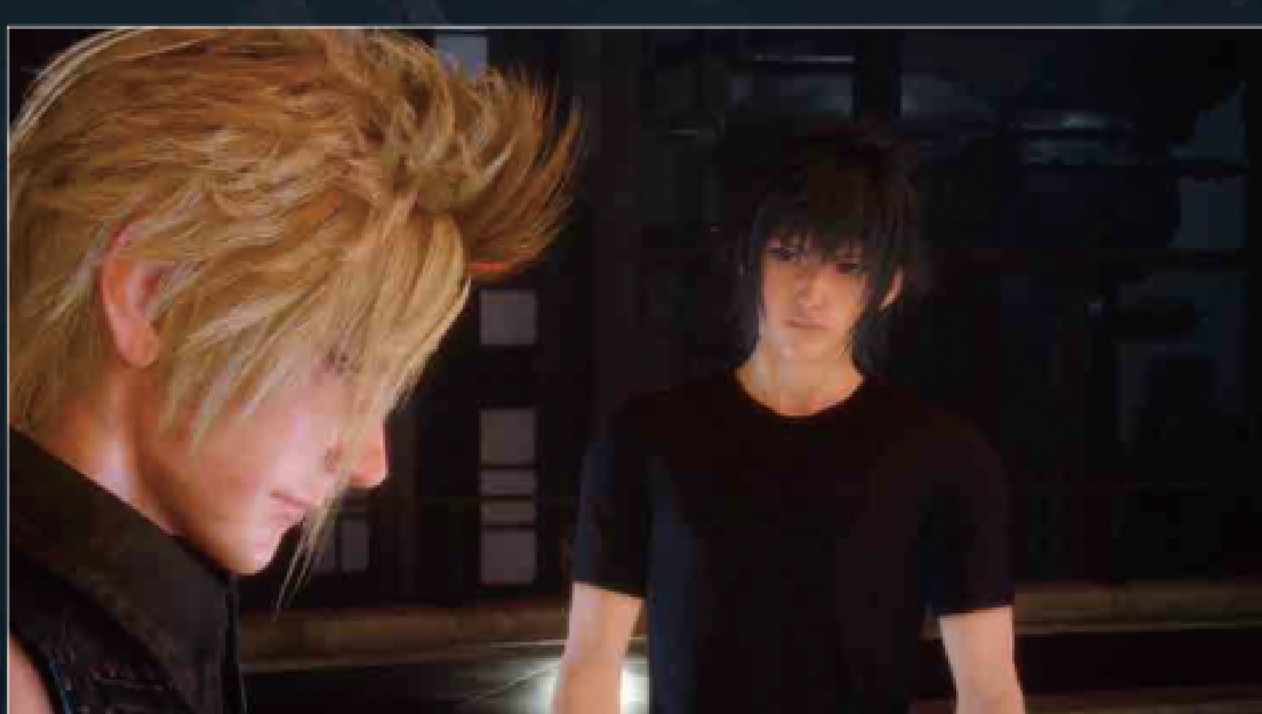
中途还有两个休息室可以回复一下体力，休息室附近有元素可以吸收，配合之前入手的各种道具可以合成出相对强力的魔法，建议先合成一些LV50以上的火属性魔法和冰属性魔法备用。

顺便这个阶段可以叫安布拉出来回到过去，去渡轮场吃"岩盐蒸蟹"这道料理，可以防御冰和炎属性攻击。

抵达王都大门前会遭遇贝希摩斯王。这场战斗是必须打的，在远处对它丢雷属性魔法的收益比较不错，近身战时不要贪刀。贝希摩斯的伤害很高，如果玩家等级在45级左右的话基本承受不住两次攻击，建议打两下就回避一段距离。

打倒贝斯莫斯王之后进入王城。来到楼梯处会有剧情，之后挑战伊弗利特。





▶BOSS 伊弗利特

LV：不明

弱点：不明

耐性：不明

第一阶段，伊弗利特只会坐在椅子上不动。诺克特可以用"变移破解"来到他面前攻击，但伊弗利特会抓住诺克特给予持续伤害。交给同伴应对也是可以的，这阶段很快就会过去，之后巴哈姆特会来帮忙，战斗进入第二阶段。

第二阶段，伊弗利特全身着火，靠近他就会中火焰燃烧的DEBUFF，装备上"火焰徽章"这个饰品可以大幅提升耐火性。



此外，等级在50以上的冰魔法不但可以熄灭火焰，而且还能将伊弗利特暂时冻住，争取到弱点输出的好时机。

但丢魔法时要注意时机，一定要在火神站在地面上时丢在他身上才有效果。

其他时间可以利用周围的灯柱回避攻击并回复MP。

伊弗利特残血后会希瓦会前来帮忙。按L2/LT键召唤希瓦，一段华丽的演出后战斗结束，入手"炎神碎片"。

前往王座之厅，决战前需要选一张照片。建议选择全员合照或是最喜欢的一张，随便选的话……

继续往前就是最终BOSS战。

▶BOSS 艾汀

LV：不明

弱点：不明

耐性：不明

艾汀拥有和诺克特一样的瞬移能力。按R1+△/RB+Y攻击他，连续成功三次之后就会出现连打○/B键的QTE提示。此时如果能成功达成要求，艾汀就会昏迷5秒，诺克特就可以尽情输出。同样，按□/X键防御的场合，成功后也会出现连打○/B键的提示。

削减艾汀体力超过40%时会出现剧情，战斗转为空战。这个阶段很简单，拉远距离后按住○/B键攻击就行。

艾汀残血时进入最后阶段。诺克特的移动速度会变得很慢，无法回避艾汀的攻击。拼命挥剑将艾汀最后的HP打完吧！

重要地点一览

类型	对应编号	名称
据点	1	梅尔达希欧协会
据点	2	特产店「巴布斯特」
据点	3	贝里纳超市 拉巴提欧店
据点	4	旧雷斯塔
据点	5	卡宴岬
据点	6	雷斯塔伦
据点	7	科尔尼库斯矿油 卡帝斯分店
据点	8	休息站・特尔帕
据点	9	休息站・卡帝斯
据点	10	科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店
据点	11	陆行鸟哨站・维兹
据点	12	野外露营地
据点	13	休息站・兰格维特
据点	14	贾迪纳渡轮场
据点	15	锤头鲨
迷宫	A	斯基利弗树林
迷宫	B	梅路罗森林
迷宫	C	格瑞夏洞窟
迷宫	D	普提沃斯遗迹
迷宫	E	拉巴提欧火山
迷宫	F	马尔马列姆森林
迷宫	G	多鲁尔洞窟
迷宫	H	科斯达马克塔
迷宫	I	法席欧洞窟
迷宫	J	巴尔拔开采场遗址
迷宫	K	基加特利克壕沟遗迹
迷宫	L	克拉斯特姆水道
着陆点	S	进入普提沃斯遗迹的飞车着陆点



支线任务全解

任务名称	推荐等级	触发时机	触发条件	接取地点	说明
名技师希德・索菲亚	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：金属碎片
改造吸能长枪II	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：夸尔鞭须
改造机工刃	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：生锈金属片
改造机工刃II	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：玻璃宝珠
改造机工刃III	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：笔直螺旋角
改造圆盘锯	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：天上宝珠
改造自动连弩	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：仙人掌针
改造生化喷射器	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：发电机
改造引力波发生器	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：油压缸
改造爆裂声波	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：磁控管
改造钻头粉碎者	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：魔道核
改造原力吞噬者	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：恐龙巨爪
改造英勇盾	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：装甲兽装甲
改造掠夺者	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：多刺镰刀
改造英勇枪	——	第二章	获得对应武器	锤头鲨	需要材料：大地宝珠
华丽的雷格尼亚	7	第二章		锤头鲨	
潇洒的雷格尼亚	8	第二章	后续任务	锤头鲨	
美丽的雷格尼亚	10	第二章	后续任务	锤头鲨	
勇猛的雷格尼亚	26	第三章	后续任务	锤头鲨	
耀眼的雷格尼亚	45	第八章	后续任务	锤头鲨	
前往未知的大地		第十五章	——	锤头鲨	注1
跑腿兜风	1	第二章	——	锤头鲨	
狩猎野兽与新菜色	6	第二章	后续任务	锤头鲨	
紧急收集食材	11	第二章	后续任务	锤头鲨	
大家都爱的豆子	22	第三章	后续任务	锤头鲨	
雷斯塔伦的珍贵食材	28	第三章	后续任务	锤头鲨	
最棒的肉类料理	38	第三章	后续任务	锤头鲨	注2
一去不复返的奖金猎人	5	第一章	——	兰格维特	

任务名称	推荐等级	触发时机	触发条件	接取地点	说明
遗留在荒野的思念	8	第一章	后续任务	野外露营地	
遗留在草地的思念	10	第三章	后续任务	卡帝斯分店	
遗留在巨岩的思念	12	第三章	后续任务	休息站・卡帝斯	
遗留在废屋的思念	17	第三章	后续任务	休息站・特尔帕	
遗留在边境的思念	20	第三章	后续任务	旧雷斯塔	
遗留在川原的思念	22	第三章	后续任务	旧雷斯塔	
遗留在山地的思念	35	第三章	后续任务	梅尔达希欧协会	
马尔马列姆的魔女	40	第八章	后续任务	贝利纳超市	注3
给饥肠辘辘的猫吃东西	1	第一章	——	贾迪纳渡轮场	
给饥肠辘辘的猫吃大餐	20	第八章	后续任务	卡宴岬	
新锐金工师	6	第二章	——	贾迪纳渡轮场	
日渐纯熟的磨石技术	15	第二章	后续任务	贾迪纳渡轮场	
王子的可靠审美观	20	第三章	后续任务	贾迪纳渡轮场	
在虎穴中发光的虎子	25	第三章	后续任务	贾迪纳渡轮场	
珍宝的耀眼光芒	55	第八章	后续任务	贾迪纳渡轮场	
想去看看陆行鸟	15	第三章	——	陆行鸟哨站	
拍摄陆行鸟	8	第三章	后续任务	陆行鸟哨站	
软弱无力的陆行鸟	9	第三章	后续任务	陆行鸟哨站	
吃吧吃吧陆行鸟	10	第三章	后续任务	陆行鸟哨站	
被追赶的陆行鸟	12	第三章	后续任务	陆行鸟哨站	
濒危绝种的黑色陆行鸟	18	第八章	后续任务	陆行鸟哨站	
圣地巡礼	16	第三章	——	陆行鸟哨站	进入第四章后该任务将无法完成
热闹的河川	14	第三章	——	亚尔史特分店	
帮助耶盖尔博士-黄蛙-	15	第三章	后续任务	休息站・卡帝斯	
帮助耶盖尔博士-巨蛙-	28	第三章	后续任务	亚尔史特分店	
帮助耶盖尔博士-掠食者-	35	第三章	后续任务	旧雷斯塔	
帮助耶盖尔博士-萤火虫-	45	第三章	后续任务	贝利纳超市	

任务名称	推荐等级	触发时机	触发条件	接取地点	说明
帮助耶盖尔博士-猛禽-	50	第八章	后续任务	亚尔史特分店	
梦幻蛙	60	第八章	后续任务	梅里达希欧协会	注4
向同好学习	11	第三章	——	达思卡湖泊附近的钓鱼点	
一竿风月	23	第三章	后续任务	曼布鲁姆地标附近的钓鱼点	
挑战奈维斯	28	第三章	后续任务	维斯贝尔湖附近的钓鱼点	维斯贝尔湖钓鱼
愿者上钩的恶魔讨伐	33	第八章	后续任务	贾迪纳渡轮场附近的钓鱼点	贾迪纳渡轮场钓鱼点钓鱼
精选细节的绝境照片	8	第三章	——	雷斯塔伦	
成为梦想中的摄影师?	10	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
神话特辑-神话中的魔大战-	12	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
神话特辑-诸神与路西斯王族-	14	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
毕普的心愿	20	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
终将回归之处	22	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
笔比剑更锋利	25	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
里德地区的帝国基地	25	第三章	子任务	雷斯塔伦	
达思卡地区的帝国基地	25	第三章	子任务	雷斯塔伦	
克莱因地区的帝国基地	25	第三章	子任务	雷斯塔伦	
受诅咒的画	30	第三章	后续任务	雷斯塔伦	需要前往欧尔提谢（水都）的酒馆接取狩猎委托“遗失的绘画”
遭到袭击的货车	10	第三章	——	雷斯塔伦市场	
再次遭到袭击的货车	15	第三章	后续任务	雷斯塔伦市场	
新鲜蔬菜猎人	10	第三章	——	雷斯塔伦市场	
帮忙法欧克农场	12	第三章	后续任务	雷斯塔伦市场	
法欧克农场的蔬菜猎人	20	第三章	后续任务	雷斯塔伦市场	
妨碍进货的老旧陷阱	10	第三章	——	雷斯塔伦市场	位于正中间，和四个角落
向武器店展现狩猎技术	15	第三章	——	雷斯塔伦	
向武器店夸耀狩猎技术	20	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
武器店依赖的狩猎技术	25	第三章	后续任务	雷斯塔伦	
极致的诱惑	——	第八章	——	雷斯塔伦	
追求极致美味-最顶级的肉-	35	第八章	子任务	雷斯塔伦	
追求极致美味-最顶级的蛋-	35	第八章	子任务	雷斯塔伦	
追求极致美味-最顶级的虾-	35	第八章	子任务	雷斯塔伦	只能选择一个分支完成
检查蒸汽安全阀	10	第八章	——	雷斯塔伦	注5
检查输电设备	15	第八章	后续任务	雷斯塔伦	详见大地图
检查输电设备-第1具-	15	第八章	后续任务	雷斯塔伦	
检查输电设备-第2具-	15	第八章	后续任务	雷斯塔伦	
检查输电设备-第3具-	15	第八章	后续任务	雷斯塔伦	
一扫黑暗的灯光	20	第八章	后续任务	雷斯塔伦	
仙人掌怪摆饰	20	第八章	——	卡宴岬	
仙人掌怪摆饰-木雕-	20	第八章	子任务	卡宴岬	
仙人掌怪摆饰-沙浆-	20	第八章	子任务	卡宴岬	两个仙人掌摆饰分别在陆行鸟哨站与雷斯塔伦市场获得。
试着种植蔬菜	——	第八章	——	卡宴岬	
充满回忆的结婚蛋糕	——	第五章	给饥肠辘辘的猫吃东西后发生	贾迪纳渡轮场	在卡宴岬种植蔬菜，用两个红萝卜换取乌尔瓦特梅果
潜入胡姆斯基地	46	第八章	——	胡姆斯基地	
和平的象征	——	第九章	——	欧尔提谢（水都）	注6
孤峰的觉醒	——	第九章	——	锤头鲨	参考奖杯部分
探索多鲁尔洞窟	28	第三章	——	详见地图	详细见后文
探索拉巴提欧火山	30	第三章	——	详见地图	详细见后文
探索马尔马列姆森林	35	第三章	——	详见地图	详细见后文
探索梅路罗森林	36	第七章	——	详见地图	详细见后文
探索克拉斯特姆水道	45	第一章	——	详见地图	详细见后文
探索巴尔拔开采场遗址	50	第一章	——	详见地图	详细见后文
探索科斯达马克塔	55	第三章	——	详见地图	详细见后文
绝佳摄影机会-孤峰-	3	第三章	到达相应地点附近	休息站・兰格威特北面附近的公路	
绝佳摄影机会-渡船场-	4	第三章	到达相应地点附近	贾迪纳渡轮场附近的公路	
绝佳摄影机会-采掘场-	5	第四章	到达相应地点附近	休息站・兰格威特南面附近的公路	
绝佳摄影机会-战场遗迹-	9	第五章	到达相应地点附近	野外露营地附近的公路	
绝佳摄影机会-圆盘-	11	第三章-第四章	到达相应地点附近	陆行鸟哨站西面附近的公路	
绝佳摄影机会-陆行鸟哨站-	12	第六章	到达相应地点附近	陆行鸟哨站附近的公路	
绝佳摄影机会-巨石-	13	第八章	到达相应地点附近	柯尔利库斯矿油附近的公路	
绝佳摄影机会-雷斯塔伦-	18	第三章	到达相应地点附近	雷斯塔伦南面停车场附近的公路	
绝佳摄影机会-肯尼-	20	第八章	到达相应地点附近	旧雷斯塔附近的公路	
绝佳摄影机会-大瀑布-	22	第三章	到达相应地点附近	格瑞夏洞窟附近的公路	
绝佳摄影机会-灯塔-	23	第八章	到达相应地点附近	卡宴岬附近的停车场	
绝佳摄影机会-火山-	25	第三章	到达相应地点附近	贝利纳超市附近的公路	
绝佳摄影机会-湖泊-	27	第七章	到达相应地点附近	维斯贝尔湖附近的公路	

任务名称	推荐等级	触发时机	触发条件	接取地点	说明
绝佳摄影机会-宫殿-	——	第九章	到达相应地点附近	水都	
绝佳摄影机会-许愿鱼-	——	第九章	到达相应地点附近	水都铁艺飞鱼雕塑旁	
绝佳摄影机会-酒馆-	——	第九章	到达相应地点附近	水都酒馆	
绝佳摄影机会-栈桥-	——	第九章	到达相应地点附近	水都通往斗技场的栈桥	（详见大地图）
神秘纸片-第1张-	5	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图A
神秘纸片-第2张-	9	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图B
神秘纸片-第3张-	4	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图C
神秘纸片-第4张-	44	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图D
神秘纸片-第5张-	7	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图E
神秘纸片-第6张-	13	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图F
神秘纸片-第7张-	11	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图G
神秘纸片-第8张-	22	第一章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图H
神秘纸片-第9张-	20	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图I
神秘纸片-第10张-	15	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图J
神秘纸片-第11张-	18	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图K
神秘纸片-第12张-	27	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图L
神秘纸片-第13张-	33	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图M
神秘纸片-第14张-	29	第三章	捡取相应物品	详见地图	希维斯塔的拼图N
宝藏的所在	48	第九章	捡取相应物品	详见地图	注7
疲惫的伤者	3	第一章	——	详见地图	
似乎很难受的伤者	3	第二章	迷路的伤者之后	详见地图	
苦恼的伤者	3	第一章	——	详见地图	
害怕的伤者	4	第二章	疲惫的伤者之后	详见地图	
夸张的伤者	4	第二章	害怕的伤者之后	详见地图	
似乎很痛苦的伤者	4	第二章	因逃跑而疲倦的伤者之后	详见地图	
迷路的伤者	5	第二章	苦恼的伤者之后	详见地图	
失去自信的伤者	5	第九章	似乎很痛苦的伤者之后	详见地图	
因逃跑而疲倦的伤者	5	第一章	——	详见地图	
强颜欢笑的伤者	6	第一章	疲惫的伤者之后	详见地图	
大受打击的伤者	8	第三章	——	详见地图	
担心的伤者	8	第三章	——	详见地图	
不安的伤者	9	第八章	——	详见地图	
软弱的伤者	9	第八章	不安的伤者之后	详见地图	
自怨自艾的伤者	10	第三章	——	详见地图	
倒霉的伤者	10	第九章	——	详见地图	
充满好奇心的伤者	16	第三章	担心的伤者之后	详见地图	
似乎错乱了的伤者	16	第九章	无精打采的伤者之后	详见地图	
无精打采的伤者	17	第九章	担心的伤者之后	详见地图	
懦弱的伤者	18	第九章	自怨自艾的伤者之后	详见地图	
觉得很孤单的伤者	20	第三章	——	详见地图	
憎恨野兽的伤者	20	第八章	——	详见地图	
后悔的伤者	22	第三章	快要一蹶不振的伤者之后	详见地图	
快要一蹶不振的伤者	23	第三章	——	详见地图	
回顾过去的伤者	25	第九章	相信幸运的伤者之后	详见地图	
心系恋人的伤者	27	第三章	——	详见地图	
掉以轻心的伤者	29	第三章	——	详见地图	
沮丧的伤者	30	第九章	掉以轻心的伤者之后	详见地图	
相信幸运的伤者	31	第九章	沮丧的伤者之后	详见地图	
乱了步调的伤者	34	第九章	憎恨野兽的伤者之后	详见地图	需要携带治疗剂
粗心大意的司机	1	第九章	呆站在原地的司机之后	详见地图	
抱头苦恼的司机	1	第二章	不知该如何是好的司机之后	详见地图	
不知该如何是好的司机	1	第二章	呆站在原地的司机之后	详见地图	
呆站在原地的司机	2	第二章	初始	详见地图	
惊慌的司机	2	第九章	不知该如何是好的司机之后	详见地图	
车子坏掉的司机	2	第二章	初始	详见地图	
急于修理的司机	3	第六章	车子坏掉的司机之后	详见地图	
等待帮助的司机	3	第六章	急于修理的司机之后	详见地图	
不幸的司机	3	第二章	初始	详见地图	
改造过头的司机	4	第三章	不幸的司机之后	详见地图	
害怕野兽的司机	5	第三章	——	详见地图	
喜欢兜风的司机	5	第三章	——	详见地图	
乐观的司机	6	第九章	总是坐副驾驶席的司机之后	详见地图	
赶着回家的司机	7	第九章	乐观的司机之后	详见地图	
约会迟到的司机	7	第五章	刚拿到驾照的司机之后	详见地图	

任务名称	推荐等级	触发时机	触发条件	接取地点	说明
不懂维修的司机	8	第九章	准备不足的司机之后	详见地图	
准备不足的司机	8	第六章	——	详见地图	
不熟新车的司机	9	第六章	准备不足的司机之后	详见地图	
总是坐副驾驶席的司机	9	第九章	喜欢兜风的司机之后	详见地图	
刚拿到驾照的司机	10	第三章	——	详见地图	
不熟悉路线的司机	12	第八章	——	详见地图	
掉以轻心的司机	13	第三章	——	详见地图	
赶着旅行的司机	15	第九章	着急的司机之后	详见地图	
慌乱的司机	16	第八章	不熟悉路线的司机之后	详见地图	
孤单的司机	20	第九章	在意爱车的司机之后	详见地图	
绝望的司机	22	第六章	烦恼的司机之后	详见地图	
烦恼的司机	23	第三章	——	详见地图	
着急的司机	25	第九章	在意爱车的司机之后	详见地图	
向神祈祷的司机	27	第六章	掉以轻心的司机之后	详见地图	
在意爱车的司机	30	第三章	——	详见地图	需要在希德妮处购买“修理工具”才能完成任务。
盗贼的回忆	60	第十五章	——	调查雷斯塔伦东边一处窗户	注8
揭开传说的序幕	55	第十五章	后续任务	雷斯塔伦	钢铁公爵
可怕的传说	65	第十五章	后续任务	雷斯塔伦	龙骑兵长枪
谜团重重的传说	75	第十五章	后续任务	雷斯塔伦	塞德利茨
受诅咒的传说	85	第十五章	后续任务	雷斯塔伦	灵魂剑
无上的武器	99	第十五章	后续任务	雷斯塔伦	索林根小刀
沉睡在基加特利克的威胁	55	第十五章	触发条件见前文	基加特利克壕沟遗迹	
沉睡在葛瑞夏的威胁	65	第十五章	触发条件见前文	格瑞夏洞窟	
沉睡在法席欧的威胁	65	第十五章	触发条件见前文	法席欧洞窟	
沉睡在多鲁尔的威胁	72	第十五章	触发条件见前文	多鲁尔洞窟	
沉睡在巴尔拔的威胁	78	第十五章	触发条件见前文	巴尔拔开采场遗址	
沉睡在斯基利弗的威胁	86	第十五章	触发条件见前文	斯基利弗迷宫（夜间限定）	
沉睡在克拉斯特姆的威胁	92	第十五章	触发条件见前文	克拉斯特姆水道	
沉睡在遗迹的威胁	99	第十五章	触发条件见前文	科斯达马克塔（夜间限定）	
沉睡在路希斯的威胁	99	第十五章	触发条件见前文	梅尔达希欧协会	

注1

最终任务“前往未知的大地”需要先完成前置任务，并完成“潜入胡姆斯基地”且一周目通关。当玩家再次回到伊欧斯地区时去找希德妮即可完成该任务，并解锁飞行模式的雷格尼亚 Type-F。

◆各类素材简易获得方式

夸尔鞭须：基加特利克壕沟遗迹附近的夸尔（长须豹）的掉落素材

笔直螺旋角：接取旧雷斯塔的狩猎委托“一无所有的损失”（Lvl.29）并讨伐指定怪物获得，属于概率掉落素材。

仙人掌针：维斯贝尔湖南方的宝箱可以获得。

发电机：格瑞夏洞窟一只纳迦王附近捡取。

油压缸：帝国基地——沃拉雷基地北方宝箱可以捡取。

磁控管：第十三章中吉古纳塔斯要塞3楼，4个房间中左上角的房间。

魔导核：通关任意帝国基地即可捡取。

恐龙巨爪：马尔马列姆森林的关底 BOSS 的掉落物素材

装甲兽装甲：接取卡帝斯的狩猎委托“制裁噬友者”并讨伐指定怪物获得。

多刺镰刀：位于拉巴提欧火山的杀人黄蜂的掉落素材。

注2

在接取最终任务后，玩家需要前往“亚尔史特分店”找到餐厅老板接取到狩猎委托“湿地骚动！开始活动的巨兽”（需奖金猎人等级 LV3），并前去击杀相应怪物，以获得塔卡任务所需的材料。该材料属于概率掉落素材，可能会需要进行多次讨伐。

注3

任务要求玩家在指定区域内找到铭牌，不过铭牌的位置都非常显眼，一般就位于正中心或者一些场景建筑内，都会有怪物把守，需要消灭怪物才能收集铭牌。

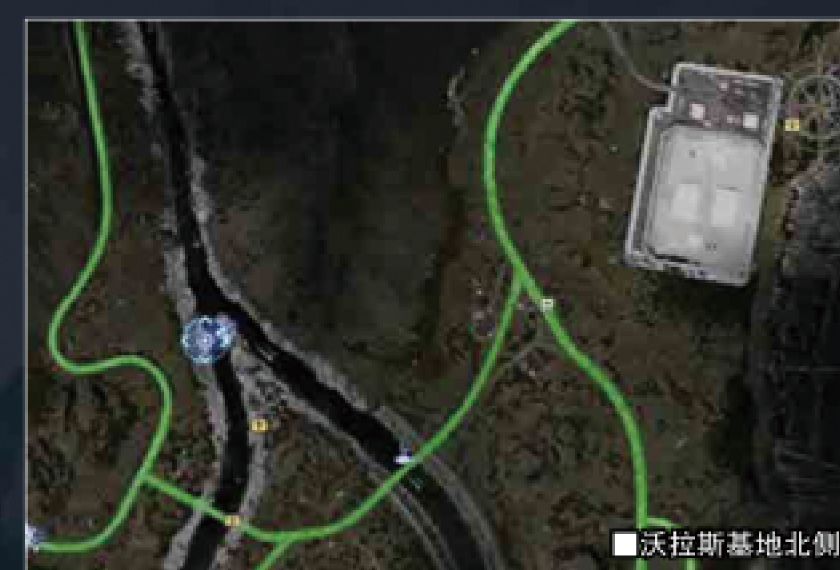
其中最终任务“马尔马列姆的魔女”需要前往“贝里纳超市”，与餐饮 NPC 对话了解周围情报才会有进一步的指示。

注4

前两个找青蛙的任务需要依靠声音判断青蛙的位置，确保自己的耳机双声道正常，不然这个过程非常痛苦。任务“帮助耶盖尔博士－萤火虫－”需要前往“梅路罗森林”最深处收集萤火虫。“猛禽”任务需要去雷斯塔伦市场找到一位餐饮 NPC 接取讨伐任务“勇猛的空中霸主”，获得“狮鹫羽毛”，属于概率掉落素材。

最终任务 NPC 只会提示玩家青蛙在水附近的地方，没有具体的地点提示，可参照下图来搜寻。

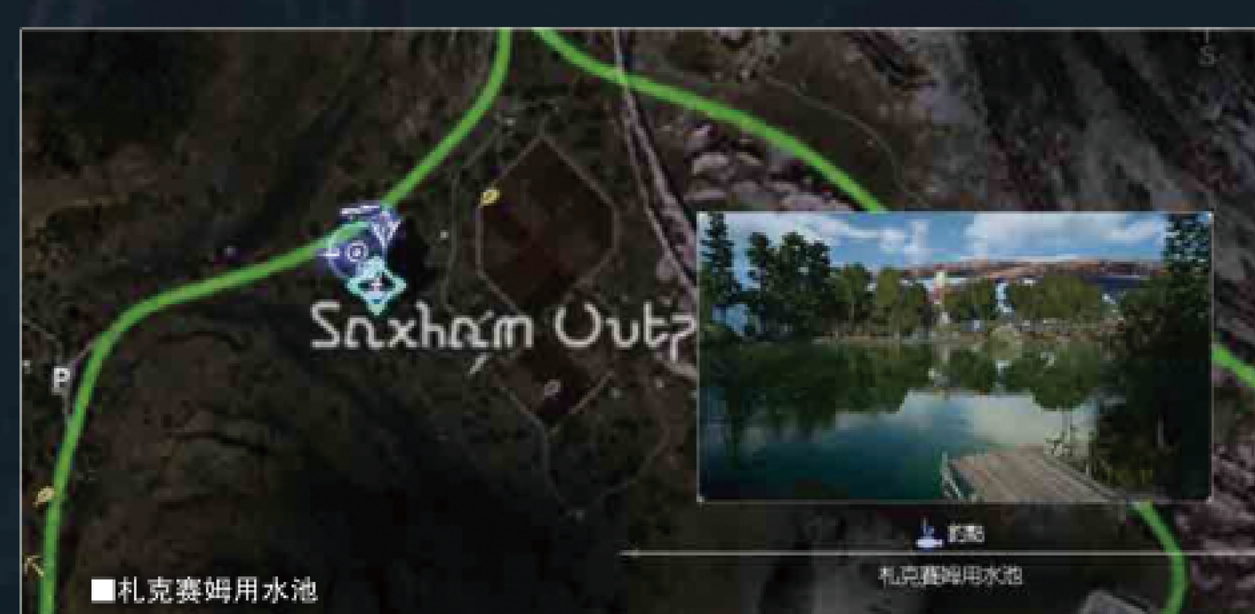

■维斯贝尔湖西岸边


■沃拉斯基地北侧


■沃拉斯基地西侧

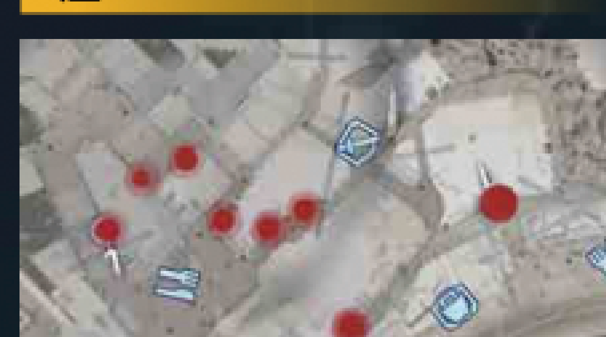


■尼格里斯湖西侧

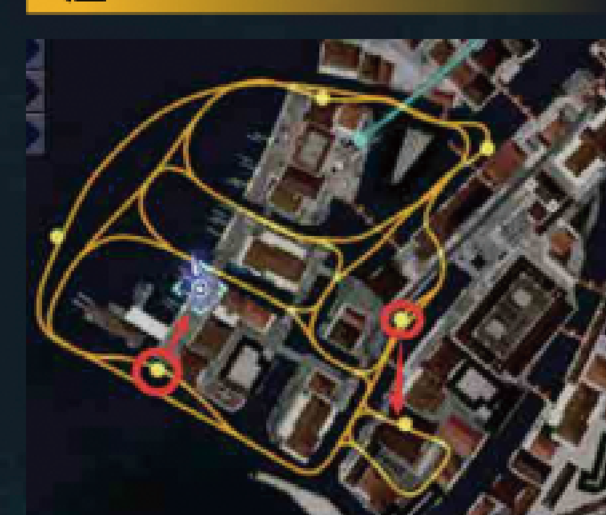


■扎克赛姆用水池

注5



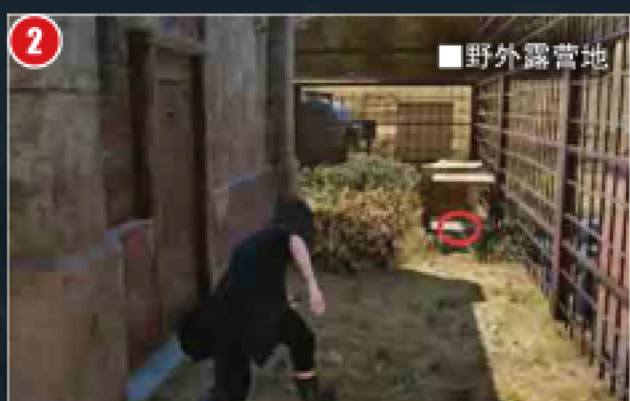
注6



注7


1 ■兰格维特


A ■巴尔拔开采场遗址西侧


2 ■野外露营地


B ■基加特利克壕沟遗址东南侧（石墙背后）


3 ■巴尔拔开采场遗址西侧（水塔下方）


C ■营地梅利欧斯地标山谷内

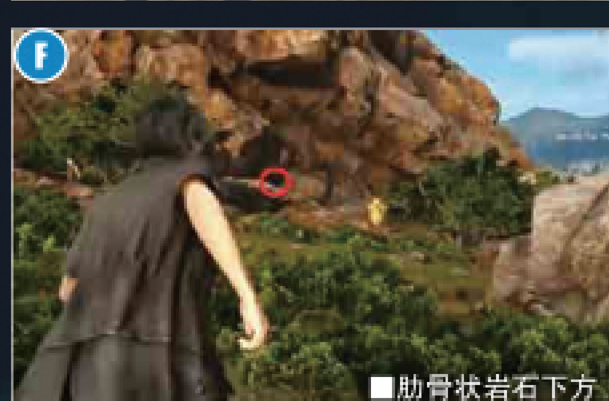

4 ■克拉斯特姆水道外

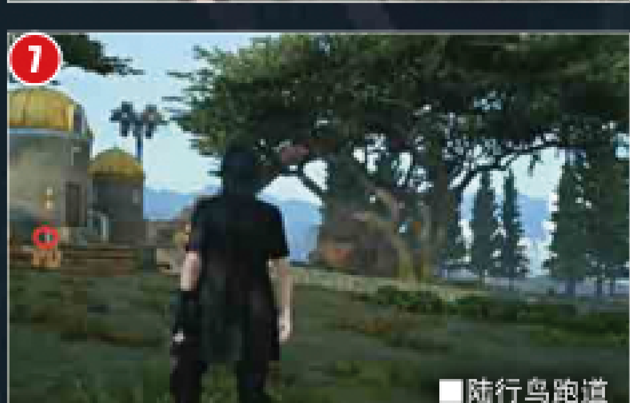

D ■克拉斯特姆水道内


5 ■停车点远望孤峰的小屋东北侧

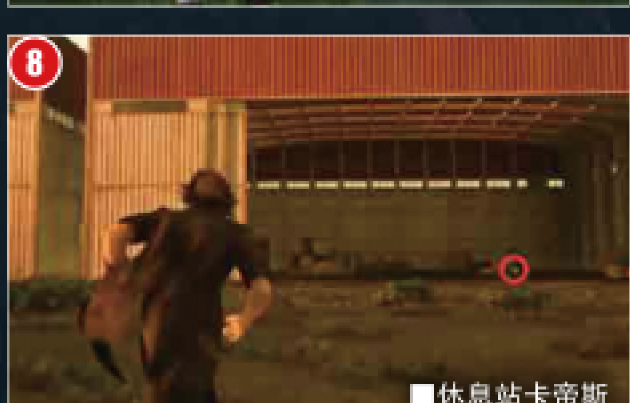

E ■眺望电孤峰西侧


6 ■停车点备料堆置场遗迹


F ■肋骨状岩石下方


7 ■陆行鸟跑道


G ■法希欧洞窟南侧


8 ■休息站卡帝斯


H ■圆盘石坑南侧

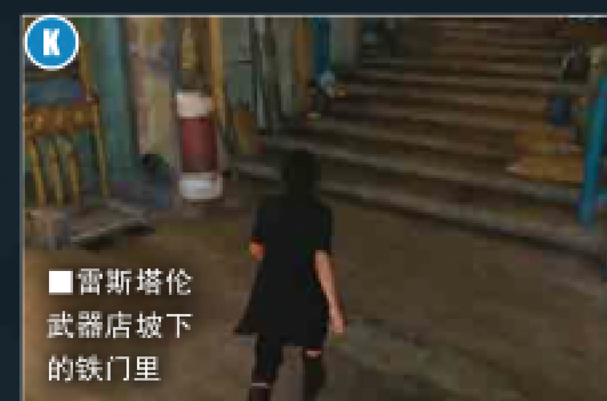

9 ■休息站特尔帕


I ■多鲁尔洞窟北侧马路旁

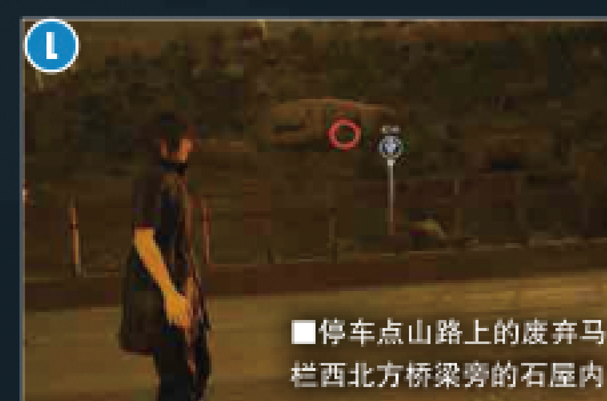

10 ■亚拉凯欧尔基地西侧


J ■亚拉凯欧尔基地南侧巨岩下


11 ■停车点山路上的废弃马栏对面房屋残骸


K ■雷斯塔伦武器店坡下的铁门里


12 ■梅尔达希欧协会屋后的黄色垃圾桶内


L ■停车点山路上的废弃马栏西北方桥梁旁的石屋内


13 ■马尔马列姆森林外老奶奶的小屋左边


M ■卡宴岬灯塔内

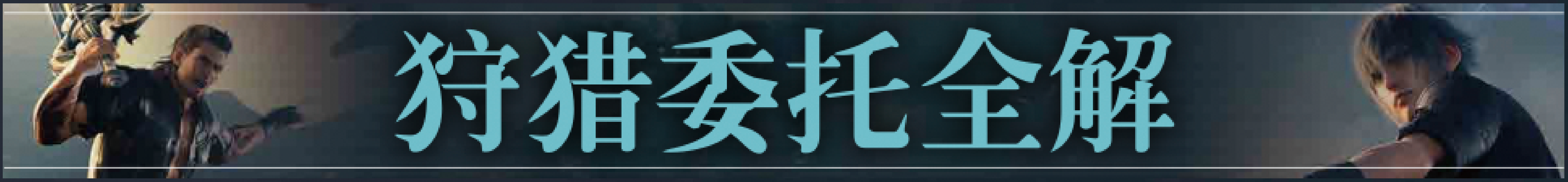

14 ■沃拉雷基地南侧的破旧汽车


N ■格瑞夏洞窟内

注8



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



狩猎委托全解

通过完成狩猎委托将会得到勋章（★），勋章累积到一定数量时将会提升奖金猎人等级，每次升级时都会获得配件奖励，满级为10级。游戏中共有102个狩猎委托，在13家餐厅中各自的情报贩子处接收，每家餐厅所提供的狩猎委托均是不同的。当把所有102个狩猎委托全部做完时，便能恰好升到满级10级。

部分狩猎任务的出现受奖金猎人等级和章节的影响，部分需要完成一些前置支线任务或狩猎委托。以下狩猎委托需要特别注意：

◆撼动孤峰兰格维特：需完成前置支线任务“孤峰的觉醒”。

◆迷失的绘画：在完成支线任务“受诅咒的画”（最后一个摄影任务）中才能接取并完成。

◆栖息在火焰烟雾中的巨鸟：在第8章完成“极致的诱惑”以及之后三选一的“追求极致美味”系列支线任务后才会触发。

◆潜伏于深渊的大蛇、为了一把GIL、沉睡在遗迹的魔兽、马尔马列姆的幻影、砍伐发狂的神木，以上五个狩猎委托为再次讨伐各迷宫最后的BOSS，故需要先完成对应迷宫的支线任务后才会触发。

奖金猎人等级一览

等级	称号	升级所需勋章数	奖励配件
1级	实习奖金猎人	5	–
2级	捕兽者	15	钛手镯
3级	追击者	30	绿柱石手环
4级	突击者	50	银手镯
5级	屠宰者	40	蓝宝石手环
6级	执行者	40	金手镯
7级	守护者	40	黑色项圈
8级	宗师	30	蓝钻手环
9级	仁慈之手	43	百夫长手镯
10级	小巷·杰克	–	暗物质手环

狩猎委托一览

梅尔达希欧协会

摊位「波塔特尔」

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
异常电压的真相	29	雷神鸟x9	1	03	白天	★x2	4650GIL	终极万灵药
排除来自森林的威胁	33	杀人黄蜂x7	1	08	白天	★x3	5550GIL	百万凤凰尾巴
强敌啊，安息吧	35	巫妖x3	1	08	随时	★x3	6060GIL	百万凤凰尾巴
任务·无敌号	38	黑补丁x3	1	08	夜晚	★x3	7020GIL	百万凤凰尾巴
寄宿在冥府的神兽	38	魁札尔科亚特尔	1	08	随时	★x3	7110GIL	百万凤凰尾巴
协会本部防卫战线	42	姆修来赫x3、姆修夫休x3	1	08	随时	★x3	8660GIL	寒冰徽章
惹人怜爱的小小大胃王	44	高贵石化鸡蛇幼鸡x5	5	08	白天	★x3	8980GIL	百万凤凰尾巴
◆砍伐发狂的神木	46	树妖	1	08	夜晚	★x3	9900GIL	百万凤凰尾巴
利索拉斯盆地的大蛇	54	米德加尔特巨蛇	7	08	随时	★x4	15690GIL	百万凤凰尾巴
繁殖期的开始 驱逐雌鸟–	62	高贵石化翼蜥x2	8	09	白天	★x4	21120GIL	百万凤凰尾巴
繁殖期的开始 –驱逐雄鸟–	70	高贵石化鸡蛇、石化翼蜥x3	9	09	白天	★x5	30320GIL	百万凤凰尾巴
击退食人白蛇	78	乌特米德加尔特巨蛇	9	09	随时	★x5	36070GIL	百万凤凰尾巴
阻挡去路者	84	恶魔墙	9	09	随时	★x5	38000GIL	绿宝石手环

贝里纳超市 拉巴提欧店

小吃店「伊拉普」

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
除虫敢死队	37	土兵蜂x3、杀人黄蜂x3	1	03	随时	★x3	6440GIL	百万凤凰尾巴
对贝里纳超市虎视眈眈之物	38	飞龙x7	1	03	随时	★x3	7290GIL	蓝宝石手环
拉巴提欧的红色闪电	44	绯雷鸟x3、雷神鸟x3	5	03	白天	★x3	9140GIL	百万凤凰尾巴
火山中最痛的利针	47	宝冠阿拉克兰x3	6	03	随时	★x3	12090GIL	百万凤凰尾巴
◆栖息在火焰烟雾中的巨鸟	67	祖鸟	1	08	随时	★x4	25300GIL	英雄的脚链

旧雷斯塔

克洛小窝 总店

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
一无所有的损失	29	艾雷二角兽x2、二角兽x3	1	03	白天	★x2	4610GIL	终极万灵药
击碎堤防的大剪刀	34	伟大巨剪兽x3	1	03	随时	★x3	5730GIL	百万凤凰尾巴
爬上陆地的游泥	35	果冻x3	1	03	夜晚	★x3	5920GIL	钛手镯
来自深海的使者	40	棘刺壳虾	5	03	随时	★x3	7730GIL	百万凤凰尾巴
饥饿的野兽会追求食物	47	巨鲸蛇龟	6	03	随时	★x3	11790GIL	百万凤凰尾巴
◆马尔马列姆的幻影	51	邦达斯那奇	1	03	随时	★x4	13500GIL	百万凤凰尾巴
高速行进的废车工厂	61	二角虎兽x3	7	08	白天	★x4	18330GIL	百万凤凰尾巴
水边支配者	62	珊瑚海魔鱼x3、海魔鱼x3	8	09	随时	★x4	20550GIL	毛巾

雷斯塔伦

咖啡厅「萨盖特」

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
确保山路安全	12	簪簪x9	1	03	随时	★x2	2270GIL	高级万灵药
加尔坦瀑布的飞沫	22	冰炸弹x5	1	03	夜晚	★x2	3380GIL	终极万灵药
猛烈的蜂毒	22	运动蜂x3、杀人蜂x5	1	03	随时	★x2	3390GIL	绿色项圈
伊奇内利斯的救援请求	24	小恶魔x8	1	08	夜晚	★x2	3540GIL	终极万灵药
捕蛙人成为蛙	27	百臂巨蛙x2	3	03	白天·下雨	★x2	4070GIL	终极万灵药
眺望原野的长脖子	28	艾尔巴x5	3	03	白天	★x2	4480GIL	终极万灵药
从山上回来的那家伙	30	巨型簪簪x5	4	03	随时	★x3	4890GIL	百万凤凰尾巴
雨天决斗！威拿斯河的毒蛙	32	盖亚巨蛙	4	03	白天·下雨	★x3	5350GIL	百万凤凰尾巴
无法通行的恶党	38	鱼人首领x3、鱼人x2	4	03	随时	★x3	6650GIL	骑士的脚链
无法忽视的恶臭	38	毛尔波尔	1	15	随时	★x3	6780GIL	金沙漏
令人战栗的杀人狂	57	金字神塔兽x5	1	15	夜晚	★x4	16480GIL	安全别针
讨伐在地面爬行的凶兆	68	古洛斯兰格x2	1	15	随时	★x4	26840GIL	红色项圈
要求供品的无数枯骨	72	伊索德之手	1	15	夜晚	★x5	33790GIL	黑暗徽章
死将伐王	99	剑妖	1	15	夜晚	★x5	42000GIL	缎带

①需完成前置狩猎委托“栖息在达斯卡的恶魔”。

托斯特耶尔餐厅

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
替垂钓者报仇	24	恶鱼人x3	1	03	随时	★x2	3660GIL	终极万灵药
勇猛的空中霸主	30	狮鹫	1	03	随时	★x3	4935GIL	百万凤凰尾巴
值得挑战的对手	31	艾尔巴迦德尔x2、艾尔巴x3	1	03	白天	★x3	5070GIL	雷电徽章
歇斯底里的女王陛下	38	女王蜂x3	4	03	随时	★x3	6850GIL	百万凤凰尾巴
化生公主	41	阿丽雅德妮、蜘蛛女x3	1	03	随时	★x3	7950GIL	百万凤凰尾巴
斩断热流闪烁的黑刃	52	暴躁武士	1	08	夜晚	★x4	14490GIL	银手镯

休息站・特尔帕

克洛小窝 特尔帕分店

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
破坏猎场的双角兽	23	双角兽x3	1	03	随时	★x2	3480GIL	终极万灵药
瑟克鲁姆隘口的猎人们	34	夸尔x5	1	03	白天	★x3	5600GIL	大地之坠饰
史迹亚高地扫荡作战	37	红百足蜈蚣x3、百足蜈蚣x4	4	03	随时	★x3	6220GIL	百万凤凰尾巴
响彻黑暗的巨音	37	铁巨人x2	4	03	夜晚	★x3	6310GIL	百万凤凰尾巴
愤怒的森林老者	63	上古夸尔x3	8	09	白天	★x4	22540GIL	火焰徽章

休息站・卡帝斯

克洛小窝 卡帝斯分店

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
制裁噬友者	38	砂卡岩装甲兽x3、装甲兽x3	1	03	随时	★x3	6910GIL	百万凤凰尾巴
来自过去的东西	41	死灵法师x3	1	03	夜晚	★x3	8080GIL	符文耳环
捉走孩子的隐身和尚	44	惊悚鬼怪x3、大哥布林x5	5	03	夜晚	★x3	8890GIL	百万凤凰尾巴
使骸吹着笛子来	52	艾雷斯奇格x7	7	08	夜晚	★x4	14800GIL	百万凤凰尾巴
达斯卡的残虐巨人	65	伽倪墨得斯x3	8	09	夜晚	★x4	23730GIL	百万凤凰尾巴
◆沉睡在遗迹的魔兽	66	贾巴沃克	1	03	随时	★x4	24020GIL	百万凤凰尾巴
召唤诅咒的魔兽	72	摩洛克贾达	9	09	随时	★x5	35940GIL	黑色项圈

科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店

克洛小窝 亚尔史特分店

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
打倒狂暴的迦楼罗	12	绿色迦楼罗x3、迦楼罗x3	1	03	白天	★x2	2010GIL	高级万灵药
驰骋湿地的猛兽	14	黄窥奇x5	1	03	随时	★x2	2330GIL	战士的脚链
绝不亲人的悍马	25	二角兽x7	3	03	白天	★x2	3870GIL	终极万灵药
以霸为贵	32	迦楼罗之后、迦楼罗x5	4	03	白天	★x3	5280GIL	百万凤凰尾巴
立迪瑞草原的独行鸟	35	石化鸡蛇x3	4	03	白天	★x3	5880GIL	百万凤凰尾巴
湿地骚动！开始活动的巨兽	38	卡托布雷帕斯	4	03	随时	★x3	6560GIL	蓝色项圈

陆行鸟哨站・维兹

轻食店 克蕾尔

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
攻击旅行鸟的锐爪利齿	12	窥奇x9	1	03	随时	★x2	2140GIL	高级万灵药
栖息在达斯卡的恶魔	15	烟灰眼	1	03	随时	★x2	3020GIL	紫水晶手环
驱逐涅布拉森林的恶灵	19	精神吸取者x3	1	03	夜晚	★x2	3190GIL	月之坠饰
马拉奇亚丘陵的雷鸣	21	闪电炸弹x5	3	03	夜晚	★x2	3330GIL	终极万灵药
①栖息在达斯卡的暴君	62	暴君凶恶巨兽	8	09	随时	★x4	19540GIL	金手镯

休息站・兰格维特

克洛小窝 兰格维特分店

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
在坑道中出没的影子	7	哥布林x7	1	01	夜晚	★x1	1740GIL	高级万灵药
专杀猎人的暴躁小子	8	大角梅兹马拉斯x2、梅兹马拉斯x4	1	01	白天	★x1	1830GIL	高级万灵药
讨伐蠕动的异形	14	布丁x5	1	01	夜晚	★x2	2280GIL	高级万灵药
疯狂破坏的甲壳类	18	强力巨剪兽x3	2	01	随时	★x2	3160GIL	终极万灵药
荒野中最痛的利针	25	硫磺阿拉克兰x5	3	01	随时	★x2	3720GIL	终极万灵药
以兽克刚	27	巨角兽x2、双角兽x2	3	01	随时	★x2	4010GIL	终极万灵药
下在干涸大地的针雨	40	仙人掌巨怪x3	5	03	白天	★x3	7550GIL	虹之坠饰
◆为了一把GIL	61	保镖	1	02	夜晚	★x4	17450GIL	耐暗内衣

贾迪纳渡轮场

珊瑚旋涡

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
让海滩恢复和平	11	辰砂巨剪兽x3	1	01	随时	★x2	1950GIL	高级万灵药
凡纳斯海岸的美食家	17	燧石巨剪兽x3	1	01	随时	★x2	3040GIL	终极万灵药
偷走生命的夜盗	17	半兽人x7	1	01	夜晚	★x2	3070GIL	剑斗士的脚链
回荡在夜晚溪谷的脚步声	20	大哥布林x5	3	01	夜晚	★x2	3250GIL	终极万灵药
悄悄接近渡轮场的恶魔	28	海魔鱼x5	3	01	随时	★x2	4250GIL	碳纤维手镯

锤头鲨

塔卡公路餐馆

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
饥肠辘辘的龙卷风	2	饕餮x7	1	01	随时	★x1	740GIL	高级万灵药
击退荒郊野兽	5	梅兹马拉斯x5	1	01	白天	★x1	980GIL	高级万灵药
沙尘中若影若现的恶食王	7	库力奇饕餮x3	1	01	随时	★x1	1570GIL	铁手镯
夜晚降下的大粒雨滴	15	焦糖布丁	2	01	夜晚	★x2	2390GIL	终极万灵药
煽动野性的佳丽	22	亚纳克拉邦x3	3	01	白天	★x2	3350GIL	终极万灵药
太过美丽的通缉犯	28	亚纳克艾德姆x3、亚纳克x3	3	01	白天	★x2	4220GIL	终极万灵药
新手奖金猎人的悲剧	39	灰烬双角兽x3	4	03	随时	★x3	7330GIL	百万凤凰尾巴
骄傲的百兽之王	47	凶恶巨兽	6	03	随时	★x3	10020GIL	百万凤凰尾巴
◆潜伏于深渊的大蛇	58	约尔姆加得	1	01	随时	★x4	16560GIL	红宝石手环
◆撼动孤峰兰格维特	99	坚钢玳瑁龟	1	09	随时	★x5	50000GIL	坚钢手镯

欧尔提谢

玛戈

讨伐委托名	推荐等级	讨伐对象	猎人等级	出现章节	出现条件	勋章	奖金	报酬
染红水路的妖刀	17	流浪武士	1	09	夜晚	★x2	3130GIL	终极万灵药
笼罩美丽水都的噩梦	20	百目怪x2	1	09	夜晚	★x2	3280GIL	终极万灵药
夜晚坏孩子横行	22	变形梦魔x3	1	09	夜晚	★x2	3450GIL	终极万灵药
出现在小巷中的幽鬼	26	精神吸取者x2	1	09	夜晚	★x2	3990GIL	绿柱石手环
②奖金猎人连续失踪事件	29	提灯怪x2	1	09	夜晚	★x2	4740GIL	终极万灵药
③漂浮在街头的鬼火之真相	31	手榴弹x2	1	09	夜晚	★x3	5120GIL	百万凤凰尾巴
◆遗失的绘画	32	查达路奴客	1	09	随时	★x3	5480GIL	手帕
③消失在夜色中的观光客	35	长管兽x2	1	09	夜晚	★x3	6140GIL	百万凤凰尾巴
③追查悲剧的真相	41	提灯怪大师	1	09	夜晚	★x3	8360GIL	百万凤凰尾巴
③门技场的越狱王	50	巴巴露亚	1	09	夜晚	★x4	13190GIL	圣骑士的脚链

②需完成前置狩猎委托“染红水路的妖刀”、“笼罩美丽水都的噩梦”、“夜晚坏孩子横行”、“出现在小巷中的幽鬼”。
③需完成前置狩猎委托“奖金猎人连续失踪事件”

非主线迷宫地图解析

梅路罗森林



1.结实骨头
2.大声公（限定一次）
3.神巫就任纪念币（限定一次）
4.银矿石（50%）、结实骨头（25%）、蓝宝石手镯（25%）
5.标准钓鱼线
6.金矿石（50%）、银矿石（25%）、辟邪护符（25%）
7.震水者・SW疯狂粉红
8.金手镯（限定一次）
9.百万凤凰尾巴（限定一次）

马尔马列姆森林



1.巨蟹螯
2.闪电雷霆（限定一次）
3.虹矿石碎片
4.虹矿石碎片（50%）、蓝宝石手镯（25%）、重摆坠饰（25%）
5.神巫就任纪念币（限定一次）
6.三角匕首（限定一次）
7.月之坠饰（限定一次）
8.高级万灵药（50%）、星之坠饰（25%）、金色怀表（25%）

多鲁尔洞窟



1.结实骨头
2.生锈金属片
3.木头化石
4.破甲大剑（限定一次）
5.古代龙牙齿（50%）、麻醉药（25%）、高级万灵药（25%）
6.绿柱石手环（限定一次）
7.刺客匕首（限定一次）
8.神巫就任纪念币（限定一次）
9.莫古的护符（限定一次）
10.高级治疗剂
11.高级治疗剂（50%）、万灵药（25%）、钛手镯（25%）
12.银手镯（限定一次）
13.玉虫空壳
14.鹦鹉螺化石
15.蓝宝石手环（限定一次）

巴尔拔开采场遗址



1.废铁块
2.虹之坠饰（限定一次）
3.生锈金属片
4.银矿石
5.闪耀金属片
6.金矿石
7.银矿石
8.万灵药（50%）、金矿石（25%）、红宝石手环（25%）
9.废铁块
10.闪耀金属片
11.终极万灵药（限定一次）
12.万灵药
13.秘银关节
14.头冠（限定一次）
15.友情编制手链（限定一次）
16.金矿石
17.万灵药
18.银矿石（50%）、虹矿石之粒（25%）、英雄脚链（25%）
19.绿宝石手环（限定一次）
20.高级治疗剂
21.虹矿石粒
22.神巫就任纪念币（限定一次）

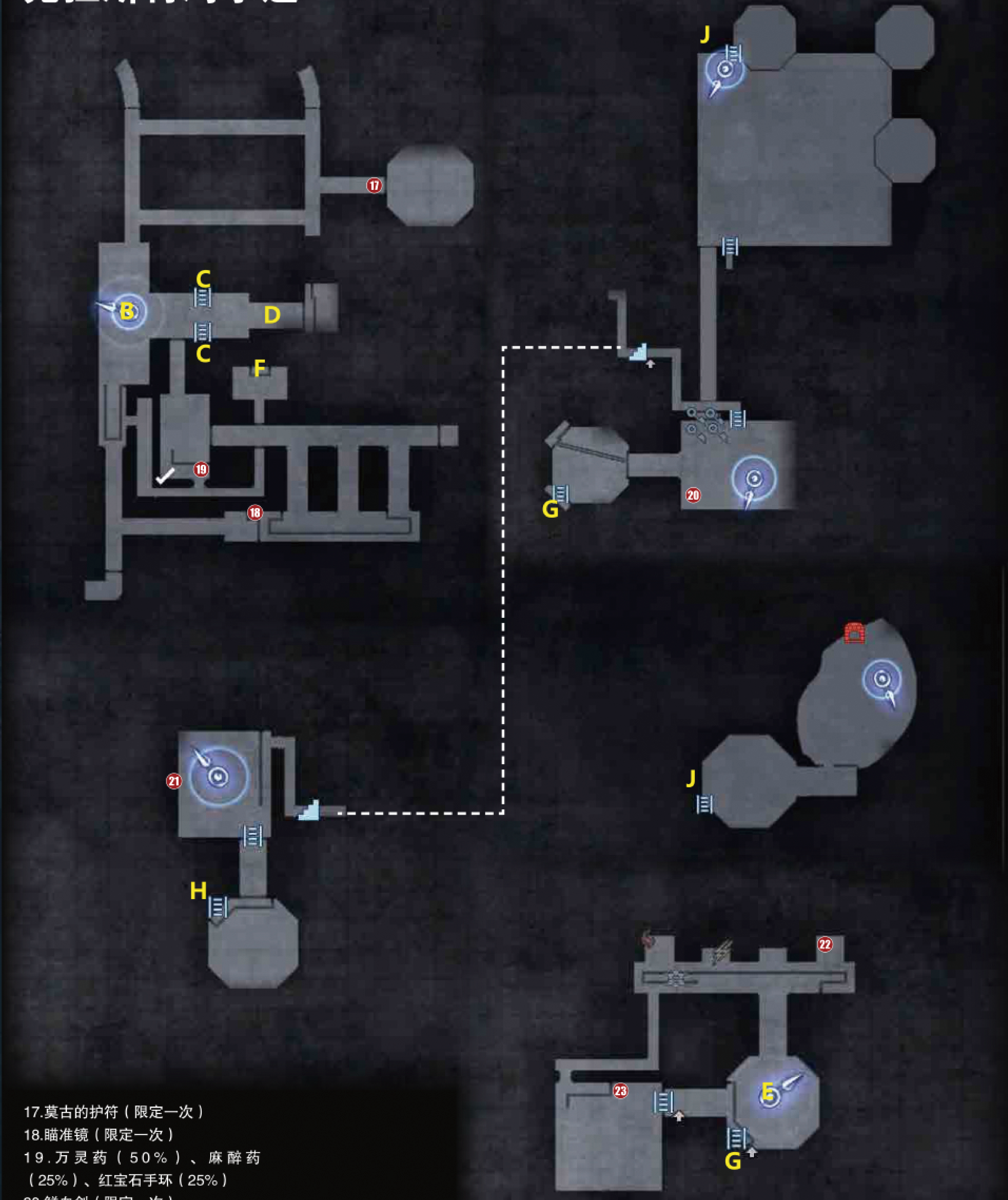
克拉斯特姆水道



1.闪耀金属片
2.万灵药
3.高级治疗剂
4.飞龙之枪（限定一次）
5.英雄之盾（限定一次）
6.神巫就任纪念币（限定一次）
7.大地的坠饰（限定一次）
8.生锈金属片
9.麻醉药（50%）、万灵药（25%）、重摆坠饰（25%）
10.秘银关节
11.生锈金属片
12.闪耀金属片
13.秘银关节
14.强化型车头灯（任务道具）
15.友情编织手链（限定一次）
16.万灵药

地图上打√的地方是电源开关，需全部开启4个电源开关后才能去往迷宫最深处。

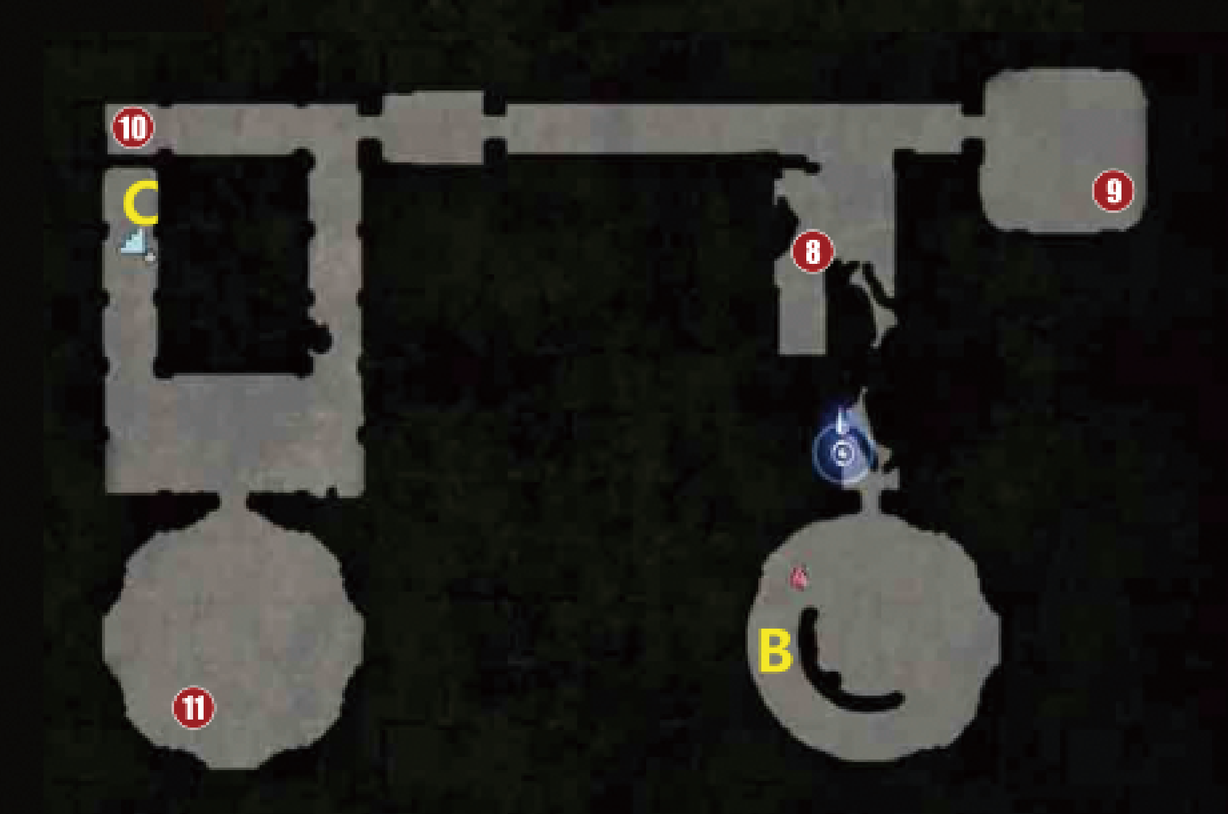
克拉斯特姆水道



17.莫古的护符（限定一次）
18.瞄准镜（限定一次）
19.万灵药（50%）、麻醉药（25%）、红宝石手环（25%）
20.鲜血剑（限定一次）
21.自动变换器
22.废铁块（限定一次）
23.秘银关节

斯科达马克塔





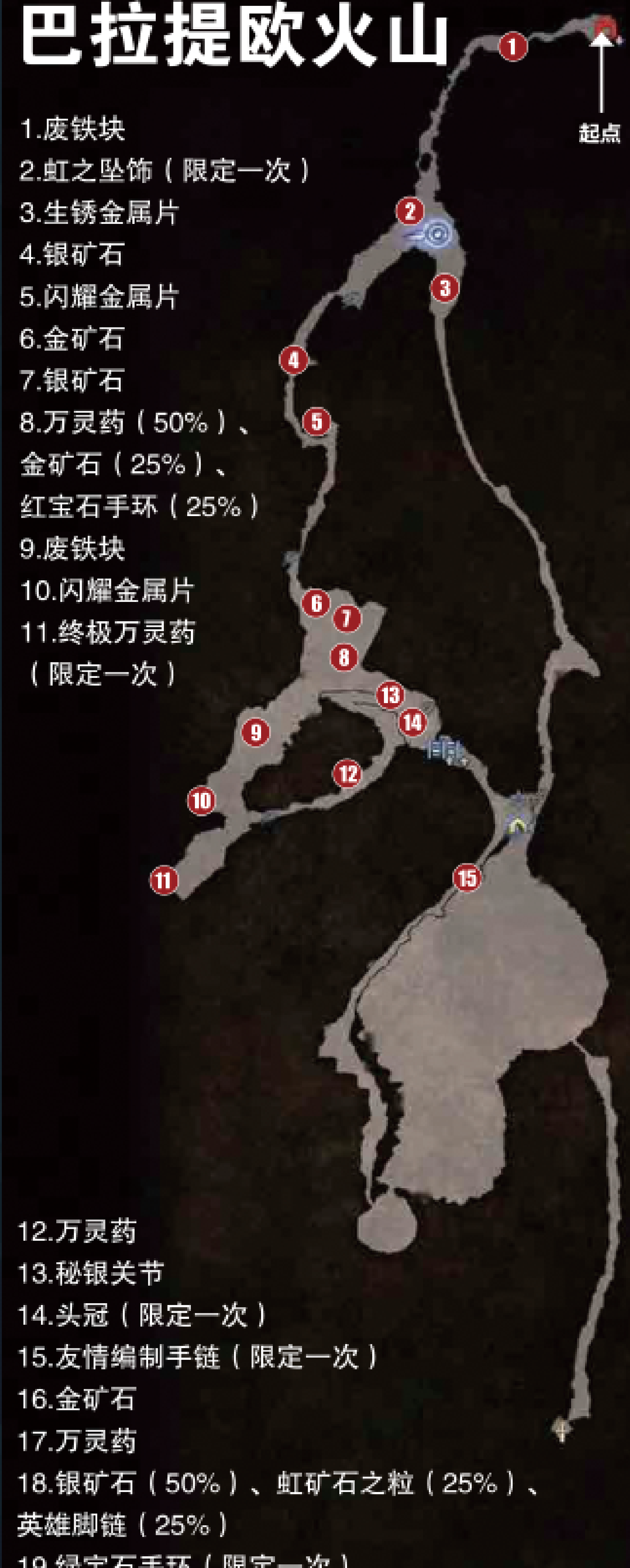
1.闪耀金属片
2.秘银关节
3.盗贼精髓（限定一次）
4.奥利哈刚短剑（限定一次）
5.光耀长枪（限定一次）
6.秘银关节
7.侍从教本（限定一次）
8.翡翠原石（任务道具）
9.圣剑迪兰达尔（限定一次）
10.神巫就任纪念币（限定一次）
11.高级万灵药（50%）、终极治疗药（25%）、大地之坠饰（25%）
12.白金手镯（限定一次）
13.莫古的护符（限定一次）
14.黑色项圈（限定一次）
15.百万治疗剂
16.百万凤凰尾巴（99%）、白金锭（1%

斯科达马克塔



17.百万凤凰尾巴

巴拉提欧火山



1.废铁块
2.虹之坠饰（限定一次）
3.生锈金属片
4.银矿石
5.闪耀金属片
6.金矿石
7.银矿石
8.万灵药（50%）、金矿石（25%）、红宝石手环（25%）
9.废铁块
10.闪耀金属片
11.终极万灵药（限定一次）
12.万灵药
13.秘银关节
14.头冠（限定一次）
15.友情编制手链（限定一次）
16.金矿石
17.万灵药
18.银矿石（50%）、虹矿石之粒（25%）、英雄脚链（25%）
19.绿宝石手环（限定一次）
20.高级治疗剂
21.虹矿石粒
22.神巫就任纪念币（限定一次）

斯科达马克塔踏破指南

沿着旋转楼梯一路下行，最后会来到一个宽阔的房间中。该房间的地面上不仅有一个红色的返回点还有不少方形的石块。某些石块会有互动点，进行互动后即可随石块向下继续前进。石块分布在右上（a）、右下（b）、左上（c）、左下（d）四个方向，每个方向都会提供一个石块供继续向下。

在一开始时，只会有一个方向的石块提供向下的途径，之后每次从下面的陷阱房间回到这里的石块选择房后，都会出现另一个方向的石块供下行。在四个方向的石块都下去过一次后，可同时在四个方向的石块中进行选择。

在不断触动石块前行的过程中，可能会出现有两个方向的石块都可以触动的情况，即从某方向的石块下去后还会出现分支路线。这些分支路线会导致三种不同的结果：

1. 顺利来到了迷宫 BOSS 所在区域。

2. 进入了陷阱房间。无论是第几次通过四方向石块来到该房间，进入陷阱房后均会面对数量众多的敌人。随着进入该房间次数的增加，敌人的种类和数量会变得更多。将房间中的敌人全灭后，可通过中间的石块回到上面的石块选择房。

3. 回到了石块选择房。此时并不会提供另一个方向的石块以下行，只能选择之前的石块再次下行。

abcd 四个方向的石块，只有 c 和 d 方向的石块能够到达迷宫 BOSS 所在的区域。a 和 b 两个方向需要主动进入陷阱房间，全灭敌人并回到选择房来刷新其他方向的石块，直到出现 c 或 d 方向。也就是说，在路线正确的情况下，最多需要进入陷阱房间两次。

四个方向的分支路线其实并不多，这里列出四方向遇到分支后的正确选择。注意在触动石块下行前多检查下其他石块能否触动，以确定目前是否遇到了分支。

a 方向：只有一次分支。选择在地图上更靠南的石块继续前进，能在最后来到陷阱房间。

b 方向：没有任何的分支，会直接通往陷阱房间。

c 方向：有两次分支。第一次选择向西的石块，在前行较远一段路程后遇到第二次分支。第二次选择向东的石块（注意该石块前的地面上有圆形提示），之后一路触动石块向前即可来到 BOSS 房间。

d 方向：只有一次分支。选择向东的石块（同样地面上有圆形提示），之后可以前往 BOSS 房间。

普提沃斯遗迹介绍

这是一个只有使用飞车才能到达的迷宫，需要将雷格里亚 TYPE-F 停在上文“重要地点一览”地图中的 S 点处才能进入。从地图上看 S 点是一条黄色的线，其实是一条用于降落的路。

普提沃斯遗迹只能夜间进入，并且进入迷宫后三名同伴会离队，只能诺克提斯一人在迷宫中闯荡。迷宫中没有任何的敌人，也不会提供地图，需要自行摸索机关并寻找前行的道路。迷宫中有许多红色的尖刺，一旦被扎到便会返回场景重置点，一般来说场景的重置点会在一个场景的入口处。另外，如果失足掉下万丈深渊也会返回场景重置点。

这个迷宫非常的大，由六个不同的区域组成，每个区域都有许多机关等待开启。区域中的机关都是白色或者红色的圆环，触碰后即开启机关。迷宫中还有许多人面石碑，打破这些石碑能够开启近路，遇到后务必优先打破。该迷宫中最难的不是开启机关或者找路，而是对跳跃的要求很高，这里有几个小技巧与各位分享：

◆迷宫中不存在需要跳跃到极限距离才能到达的平台，调整下视角并寻找合适的落脚点，不用助跑都能跳跃到。

◆跳跃落地时松开左摇杆，避免落地后的再移动。

◆从高处跳跃下来后角色会往前翻滚一下，在跳跃到某些狭小的平台时需要注意。

◆在狭窄的铁条上前行时，用按住口键并推左摇杆的方式缓步行走。

◆注意角色从跑动到停止时会有惯性，角色还会向前位移一段距离。

本来个人一开始是想写一个图文攻略的，结果写到一半发现已经 50 多张图片了。这个迷宫通过图文的形式其实很难交代清楚，其不仅流程长，路线更是错综复杂。因此这里附上一个视频的二维码，各位扫码看视频，对照着视频慢慢走吧。

在迷宫的最后你将会拿到诺克提斯的专属配件“黑头巾”，其效果为“无论是否处于防御模式下，都会自动闪避攻击”。总之，加油吧！

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

奖杯/成就指南

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

游戏白金难度较低，但是如果没有从一开始就养成一些习惯之后再来补救，便要消耗许多时间来挂机。其中就包含了令人绝望的4项人物技能满级，除了消磨时间升级以外别无他法。准备白金的玩家还是要做好功课后再开坑游戏。

白金难度	1
白金所需时间	50小时
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无

王都决战 10点
取得条件 完成CHAPTER 00

启程 10点
取得条件 完成CHAPTER 01

再出发 10点
取得条件 完成CHAPTER 02

辽阔的世界 10点
取得条件 完成CHAPTER 03

神话再现 10点
取得条件 完成CHAPTER 04

乌云 10点
取得条件 完成CHAPTER 05

奋起 10点
取得条件 完成CHAPTER 06

三人行 10点
取得条件 完成CHAPTER 07

出航 10点
取得条件 完成CHAPTER 08

各自的使命 10点
取得条件 完成CHAPTER 09

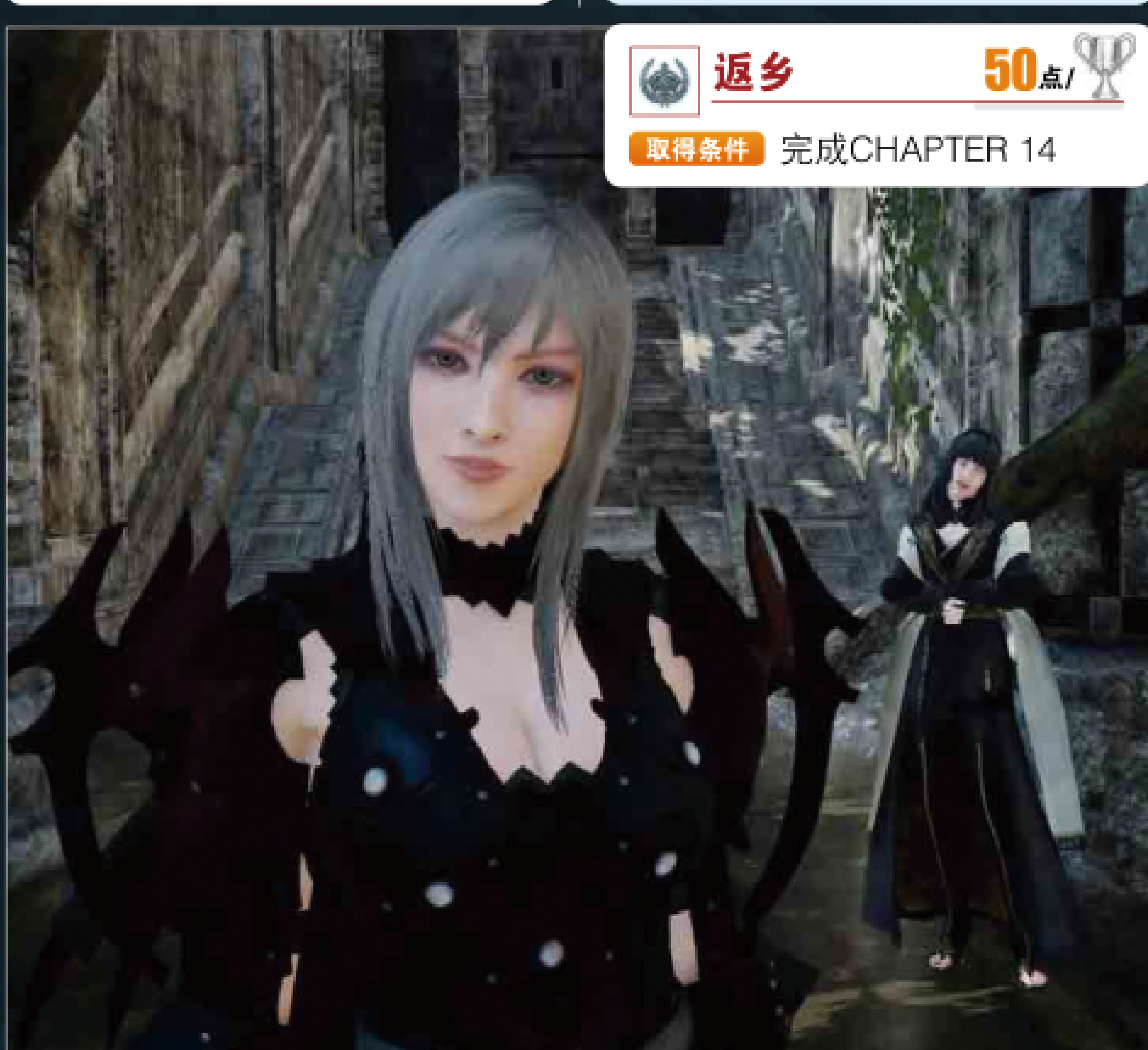
为王者应如是 10点
取得条件 完成CHAPTER 10

圈套 10点
取得条件 完成CHAPTER 11

危在旦夕的世界 10点
取得条件 完成CHAPTER 12

夺回 10点
取得条件 完成CHAPTER 13

返乡 50点
取得条件 完成CHAPTER 14



获得遴选之王 110点
取得条件 在普通难度下打倒伊弗利特

奖杯说明 流程奖杯。其中最后一个奖杯，如果不小心误进BOSS房，只需要打开菜单切换难度，再载入最近的自动存档即可回到伊弗利特战斗地点的铁门门口，战斗结束后即可获得该奖杯。

新手上路 10点
取得条件 手动驾驶雷格里亚

陆行鸟骑师 10点
取得条件 骑乘陆行鸟

雷格里亚驾驶员 50点
取得条件 驾驶雷格里亚 TYPE-F

奖杯说明 详见前文“雷格里亚”篇章。

四刀流 10点
取得条件 在4个栏位都装备武器

奖杯说明 填满方向键的四个武器栏位即可，魔法也包括在内。

继承意志者 50点
取得条件 收集了13把幻影剑

奖杯说明 游戏中共计13把幻影剑，可以打开人物界面菜单，在“RHANTOM SWORDS”下可以看到幻影剑的收集情况，从左向右依次为贤王剑、修罗王之刃、飞王弓、狮子王双剑、夜叉王刀剑、伏龙王投剑、霸王大剑、慈王之盾、鬼王权杖、圣王之杖、神巫逆矛、斗王之剑、父王之剑。

具体获得方法可以参照前文的“幻影剑”篇章。

新的力量 10点
取得条件 首次习得了能力

追寻力量 50点
取得条件 习得20个能力

唤醒力量者 110点
取得条件 习得50个能力

奖杯说明 50个能力指的是“能力树”中学习的技能，通俗点的叫法称为“走技能盘”。每个技能都需要消耗一定的AP来学习，从几点到999点不等。AP的获取方法多种多样，可以参考“能力树”中“原野”子项目参看能获得AP的方式。

对于正常通关的玩家来说，仅学习AP消耗较少的技能可以轻松的达成该奖杯条件。如果不足的话可以前往野外寻找等级低的怪物，使用△键的“变移破解”终结怪物即可获得1点AP，消灭完后使用“召敌之敌”召唤怪物反复刷取AP。

钓鱼新手 10点
取得条件 首次提升钓鱼技能

野外求生新手 10点
取得条件 首次提升野外求生技能的等级

摄影新手 10点
取得条件 首次提升摄影技能

烹饪新手 10点
取得条件 首次提升烹饪技能

穷究钓鱼之道 10点
取得条件 将钓鱼技能的等级提升至最高

奖杯说明 这里推荐前往“维斯贝尔湖”附近的钓鱼店购买商店中能买到最好的钓竿与鱼线。之后就近在商店附近的钓鱼点，使用“恶臭气泡”类鱼饵钓鱼。或者前往贾迪纳渡轮场东边的钓鱼点，使用可以钓上七星鲈的鱼饵钓鱼。这两处的优势在于前者可以完成“湖之主”的隐藏任务，获得鱼饵“巴哈姆特”，能更大幅度提升钓鱼效率；而另一处的七星鲈应该是游戏中最容易钓上的大鱼了。

穷究野外求生之道 10点/
取得条件 将野外求生技能的等级提升至最高
奖杯说明 野外求生奖杯只能单纯靠跑步来刷取经验，后期人物等级高了以后，选择一处开阔的荒野，用橡皮筋或者绳子将两个遥感捆在一起，让诺克提斯转圈挂机即可。从1级提升至10级约需要30小时的时间。如果是国行版游戏，其中的特典服装（无限体力）可以大幅度缩短解锁时间。

穷究摄影之道 10点/
取得条件 将摄影技能的等级提升至最高

穷究烹饪之道 10点/
取得条件 将烹饪技能的等级提升至最高

王家之力 10点/
取得条件 首次执行地图变移，进入悬吊状态



可靠的战友 10点/
取得条件 首次使用伙伴指令

来自死角的一击 10点/
取得条件 首次执行背後连结攻击

扭转逆境的一击 10点/
取得条件 首次执行招架连结
奖杯说明 流程中都自然而然可以获得。

历代诸王之力 10点/
取得条件 首次发动召唤幻影剑
奖杯说明 发动幻影剑攻击。

黑魔术士 10点/
取得条件 首次执行精炼魔法

黑魔道士 10点/
取得条件 首次使用魔法

伟大诸神 10点/
取得条件 首次叫出六神
奖杯说明 剧情以外召唤出召唤兽。

为了正义！！ 10点/
取得条件 首次游玩JUSTICE MONSTERS FIVE
奖杯说明 商店中的电玩机。

灵异照片！？ 10点/
取得条件 照片中拍到肯提亚娜
奖杯说明 当剧情推进到第五章的时候，便可在休息并结算今日照片时发现照片中出现肯提亚娜。肯提亚娜的出现是完全随机的，也不是固定在第五章，之后的章节直到通关之后都可以发现肯提亚娜的出现。

编织出世界的故事：阶级1 10点/
取得条件 首次完成支线任务

编织出世界的故事：阶级2 10点/
取得条件 完成５个支线任务

编织出世界的故事：阶级3 10点/
取得条件 完成10个支线任务

编织出世界的故事：阶级4 10点/
取得条件 完成20个支线任务

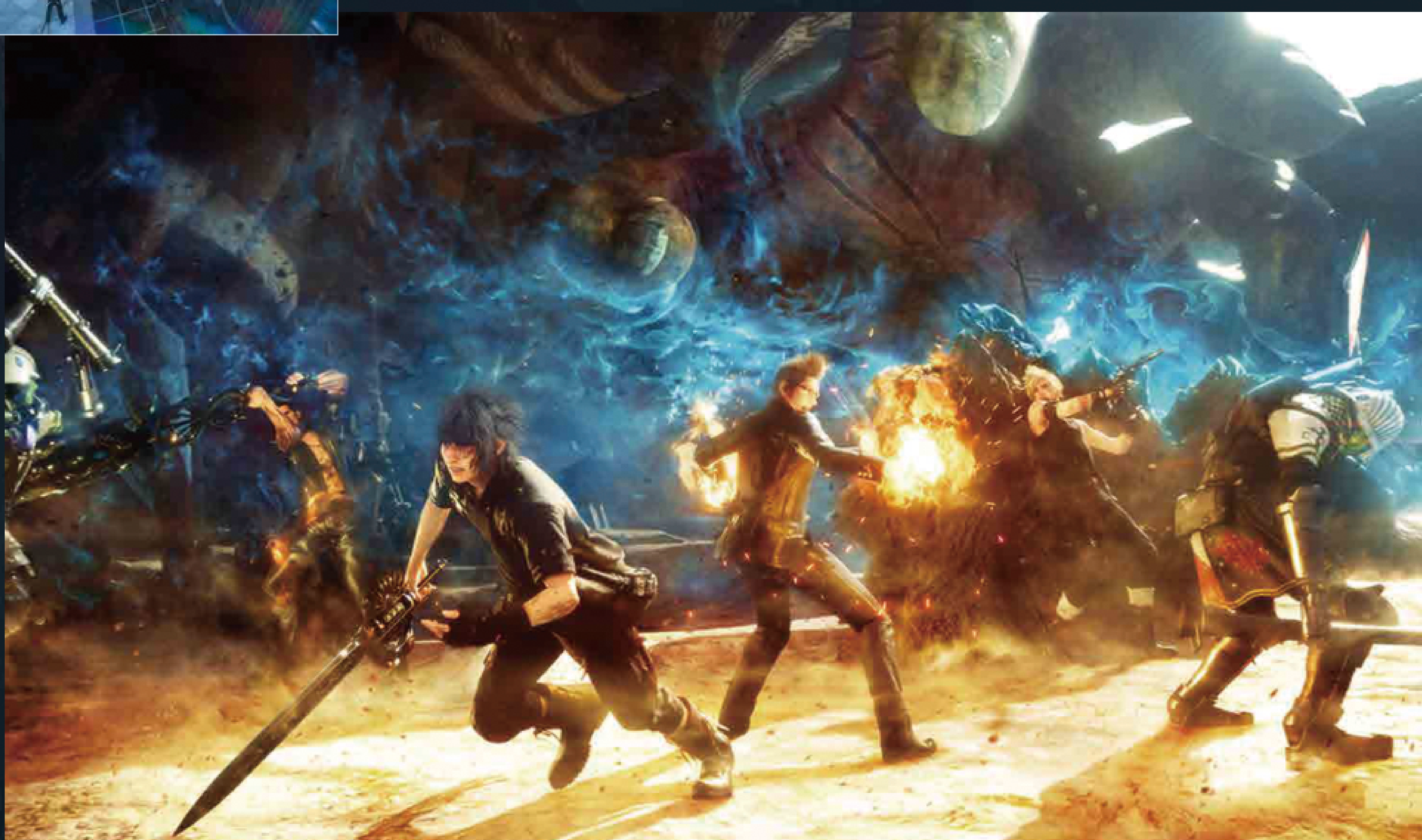
编织出世界的故事：阶级5 10点/
取得条件 完成40个支线任务

编织出世界者 50点/
取得条件 完成８０个支线任务
奖杯说明 详见前文支线任务部分。

第一次狩猎 10点/
取得条件 首次完成讨伐委托

万劫龟之证 110点/
取得条件 打倒坚钢玳瑁龟
奖杯说明 当通过安布拉回到大陆时便会触发该任务。相对于早期的核爆魔法打法，这里还是推荐通关后的近战打法更为效率。首先通关，拿到传说中的武器，索银根小刀（详见支线任务部分）。之后装备上所有能够加攻击的饰品，其中不少武器也加攻击，放在其他位置的武器栏依然会提升攻击力。然后烹饪选择100%暴击或者80%暴击的料理，伊格尼斯学习指令技能强化。BUFF全开后，锁定龟的脚，当乌龟趴下后攻击头部，大约20分钟就能消灭玳瑁龟。

世界漫游者 -点/
取得条件 获得所有奖杯





PS4 | XOne

冤罪杀机 2

冤罪杀机 2		Bethesda	
Dishonored 2		动作冒险	中文版
2016 年 11 月 11 日	本地 1 人	对应年龄：17 岁以上	
售价为 PS4：465 港币、XOne：468 港币			

在《冤罪杀机 2》发售后，本作经历了两个重要更新，一次是加入了让游戏全成就 / 白金过程变得更舒适的二周目模式，另外一个则是加入了更方便补成就 / 奖杯遗漏的选关模式，所以在本次的次世代专辑攻略中，我们也会按照这个特点对攻略加以修订，希望能够帮助大家更快更从容地完美体验本作当中的所有内容。

文 稀饭&梦叶 编 稀饭 美编 NINA

系统详解

《冤罪杀机2》的操作方面与前作基本相同，且与大部分主视角游戏类似，游戏本身也不需要太多繁琐的操作，所以就算是没有玩过前作的玩家相信也可以很快上手。设定选项中的控制设定可以选择三种操控系统，玩家可以根据自己的操作习惯选择适合自己的。

操作列表

XOne	PS4	按键功能		
预设方案		预设A	预设B	预设C
左摇杆	左摇杆	移动（按下为冲刺）		
右摇杆	右摇杆	视角（按下为小望远镜）		
十字键↑	十字键↑	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键↓	十字键↓	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键←	十字键←	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键→	十字键→	自定义技能、武器或道具快捷键		
Y	△	倾身窥视（按住）		
X	□	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）	潜行模式	潜行模式
A	×	跳跃		
B	○	潜行模式	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）
LB	L1	捷径转盘（按住）	格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）	使用超能力/武器
LT	L2	使用超能力/武器		捷径转盘（按住）
RB	R1	格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）	捷径转盘（按住）	剑攻击（按住可蓄力）
RT	R2	剑攻击（按住可蓄力）		格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）
VIEW	触控板	日志		
MENU	OPTIONS	暂停		

●控制设定进阶建议

控制设定中除了切换操控系统以外，还可以选择开启手柄的震动功能以及调节视角灵敏度。

其中视角灵敏度方面由于本作并非FPS并不需要频繁的快速瞄准，且经常需要细致的观察场景要素，所以建议灵敏度不要调过高。

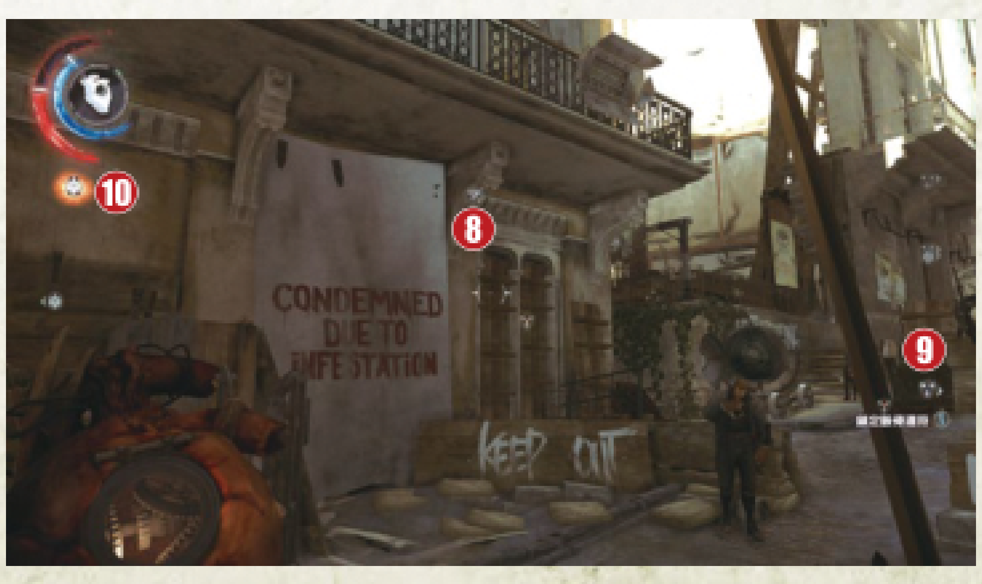
自动瞄准功能因为不会影响到游戏评价以及奖杯/成就得解锁所以建议开启，值得一提的是本作的自动瞄准只有在未开镜（不按下右摇杆）状态下才会生效，而且若将自动瞄准强度开到最大值，准星还会根据玩家瞄准敌方身体位置的不同来锁定不同的部位以起到更为精确的命中效果，摩擦力强度则会影响锁定敌人准星的跟踪及黏着效果（建议开到最大）。

游戏设定项中还让玩家在游戏过程中可以视自身情况来变更游戏难度，其他项目则建议保持初始设定，当然想要自我挑战的高手完全也可以尝试将游戏中的所有状态栏及提示效果隐藏，体验更为“真实”的游戏过程（笑）。

界面解析



1.生命值
2.魔力值
3.左手状态
4.区域状态提示
5.敌人状态提示
6.十字键快捷栏
7.任务目标所在位置
手持心脏状态下显示（可按X/□将目标锁定让其始终显示于画面中）
8.界外魔祭坛所在位置
9.骸骨护符所在位置
10.符文所在位置



进阶操作

本作的整体操作设计并不复杂，所以进阶操作元素也不多，这里会跟大家简单介绍一下。

●滑铲

在奔跑的过程中进入潜行模式（在游戏中默认为B键/○键）即可发动，效果为往前方滑动一段距离，期间玩家可以通过右摇杆来调整人物面朝向，但是滑动方向不会发生太大的变化。滑铲在大多数场合下并不常使用，一来是滑动速度并不算特别高，二来发动时因为需要先奔跑，既有使用空间和距离上的限制，也有产生动静太大上的限制。

不过滑铲也有其独有的优势，例如被滑铲击中的敌人会陷入到失衡状态，玩家可以直接对其进行正面的处决或是勒晕，而部分场景当中有通过滑铲才能够进入的隐秘通道口。另外如果玩家有对应的骸骨护符用于强化滑铲的速度，则能够一定程度上提升这个特殊动作的实用性。

●及时格挡

和部分有弹反设定的游戏类似，本作也有及时格挡这个前作就存在的进阶操作，发动方式和一般格挡是一样的，只是发动时机必须是敌人近战攻击即将打到角色身上的一瞬间，成功后敌人会因为反作用力而出现后仰，此时敌人被视为处于失衡状态，在前作当中能够直接正面处决，本作则在此基础上增加了勒晕敌人的选择。



●反射和转向

操作和及时格挡完全一样，但是需要学习超能力“反射”才能够使用，而且对应的攻击不是近战，而是远程攻击产生的飞行物体，最典型的就是敌人手枪射出的子弹。反射的判定还是比较宽松的，玩家如果无法看到飞行物，也可以在敌人发动远程攻击的音效产生的一瞬间格挡，也有很高的几率触发反射。

在学习了更进一步的高等转向之后，玩家发动反射后还可以把飞行物体转射到最近的敌人身上，同时这也是完成成就/奖杯“还治其身”的可行手段之一。

●高跳

需要学会超能力“灵活度”后才能够使用的能力，操作为长按跳跃键或是在第一次按下跳跃键后不到一秒内再按一次，因为操作的特殊性，一般只能够作为单方向的高跳使用，而不能作为空中二次转向的二段跳使用。

超能力详解

本作当中超能力的使用规则和前作基本保持一致，所以老玩家可以PASS掉关于魔力使用规则的解释，直接查看超能力说明。本作虽然是中文版，所以超能力部分对于每一个效果都有对应的教学解析，但是实际效果一般还是要使用一下才能够确定是否适合，所以下文会给出笔者自身的测试效果和推荐。

★魔力使用规则

和前作一样，本作的超能力对魔力的消耗分为两种，一种是暂时消耗，一种是永久消耗。

暂时消耗：这种消耗意味着玩家在发动超能力后，魔力槽上会出现一段处于淡化状态的魔力条，这部分即为被暂时消耗掉的魔力，只要玩家在之后约3秒时间里不使用任何超能力，则淡化的魔力会逐渐被代表着未使用魔力的深蓝色给填满，意味着被暂时消耗掉的魔力已经恢复，玩家可以再次将其作为魔力去消耗掉。

但是如果玩家在淡化魔力尚未恢复时就使用其他会消耗魔力的超能力，则淡化魔力部分会完全消失，而使用超能力扣除的魔力将会从未使用魔力上扣除，意味着原本的暂时消耗魔力变成了永久消耗魔力，所以本作理论上不鼓励玩家连续使用超能力。

永久消耗：正如字面上理解的那样，这部分魔力在玩家使用对应的超能力之后会完全消失，不会随着玩家停止使用超能力而恢复。游戏中大部分效果比较强的超能力几乎都对魔力有一定比例的永久消耗，以进一步限制玩家连续使用。

★超能力详解

游戏中超能力项目分为“超能力”和“强化”两大类，其中强化可以被理解为是被动能力，不会消耗任何魔力，学习之后永久生效，或是能够通过特定的操作产生效果。超能力则是指需要消耗魔力来去发动的主动能力，均需要装备到左手上后才可以发动，而且游戏中两个角色所掌握的超能力也几乎是完全不一样的（只有“透视”能力是共通的），所以下文会分开两个角色来说明，而通用能力则会抽出来单独说明。

●柯尔沃超能力

1.瞬移

能力效果：让角色往前往传送一段距离。

消耗魔力：低

消耗类型：暂时消耗

使用心得：在前作就已经存在的能力，使用方法一般是装备上后长按LT键/L2键，在用出现的传送指引效果确定好传送落点后再松开，角色就会传送到指定地点。瞬移的光标移动到可以攀爬上去的落点时，会有提示角色将在瞬移后立刻进行攀爬的箭头图标出现，所以可以瞬移到无法通过水平瞬移到达的高台。因为瞬移是在发动之后才会消耗魔力，长按键选定落点时不会有消耗，所以连续瞬移时玩家可以先瞬移一次，然后立刻长按瞬移选择好下一个落点，等魔力恢复后再松开按键发动下一个瞬移，提高瞬移的效率。另外长按期间角色是可以移动和跳跃的，所以玩家可以采用先跳跃再瞬移的方式到达更高或更远的地点。

瞬移的距离是固定的，所以当玩家试图向上或向下瞬移时，其能够瞬移出的水平直线距离会因应角度而缩短。

同时玩家可以瞬移到没有落点的地方，这时候传送指引效果在瞬移地点下方用另一个光标提示出瞬移落点，通过这种方式玩家可以到达一些位于角色所在地点下方但是直接向下瞬移时距离不够无法到达的地点，但要小心计算好落点高度，不然会摔死或严重摔伤。

最后，瞬移可以穿越玻璃，但会打破玻璃并发出声响，使用时需要谨慎。

强化项目：强化项目1.强化型瞬移，让瞬移的距离提高约一倍。

强化项目2.转向瞬移，其实就是前作第二和第三个DLC中的主角多德的瞬移能力的标准特效，效果是在玩家长按选定瞬移地点时，只要角色不移动或跳跃，则周围的时间会停止，期间玩家可以随意转动视角来选定落点，而如果玩家是在跳跃之后长按瞬移，则角色会被时间停止在半空中，玩家能够更方便地用这招瞬移到更高或更远的地方。但是这个强化有一个缺点，因为时间是停止的，所以在此期间玩家临时消耗的魔力将无法恢复，因此前文当中提到的第一次瞬移后长按等待魔力恢复后立刻第二次瞬移的手法将无法使用。



强化项目 3. 瞬移攻击，在瞬移到敌人身旁时立刻按下剑攻击键（默认是 RT 键 /R2 键），玩家角色就会立刻发出一下迅猛的踢击。但描述中的不知情敌人通常遭到暗杀出现频率不算太高，一般被偷袭的敌人会陷入眩晕，需要补一下暗杀。



2.暂停时间

能力效果：大幅减缓时间流逝。

消耗魔力：高

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：虽然在预告片当中官方多次展示了这个能力的各种骚得不行的使用方法，但是一次开启就需要消耗超过一半魔力值，不喝药不强化魔力的情况下最多使用两次的本能力仍然维持了前作类似的尴尬地位，正常通关情况下，值得用这种能力大动干戈的情况基本等于零，而且这个能力光是学最基本的暂停时间都需要 5 个符文，学会全部强化需要 9 个，合起来要 14 个符文，太过奢侈，建议留在二周目尝试各种酷炫杀人手段时使用，正常流程请 PASS 掉。

这个能力的基础形态并非是完全暂停时间，只是让其流动变得缓慢，但是角色本身的时间流逝只是略为减慢，所以可以做出很多例如拿走在空中飞行的子弹和强行绕到进入战斗状态的敌人背后将其勒晕等非常规行动。玩家可以在时间减缓时进行各种布局，例如踢飞敌人并且在其处于缓慢飞行状态时在其身上贴个击晕地雷，让其在落地后电晕附近的敌人，或者是快速向各个敌人的头部射击，然后再按一下释放超能力键来让时间流逝变回正常，敌人们就会在几乎一瞬间被陆续爆头。

强化项目：强化项目 1. 停止时间，强化暂停时间，把超能力的时间减缓效果变成完全停止时间流逝。

强化项目 2. 相对性，加快玩家在暂停时间效果发动时的移动速度。

强化项目 3. 持续的暂停时间，即延长暂停时间的效果持续时间。

3.附身

能力效果：角色化为虚体附身在一个生物体内，并完全控制其行动。

消耗魔力：高

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：未强化的附身只能够作用于中小型生物，例如前作当中就可以附身的老鼠、鱼和猎犬，还有本作当中新出现的血蝇。附身这些生物可以让玩家通过一些平常无法使用的通道，例如沟渠和人体无法钻过去的隙缝。注意附身可以主动结束，也可以等持续时间到达后脱离附身对象，无论是哪一种，玩家都会出现在附身对象身旁。但是弱小的附身对象会在附身结束后死亡，所以玩家会无法重复附身这个对象。

另外操纵附身对象出现在其他 NPC 身旁时往往会引发他们应对附身对象的特殊动作，例如士兵会试图踩死老鼠，而只要玩家在附身状态下让宿主被杀死，那么玩家也会死亡。

这个能力消耗和暂停时间相近，所以不算是很值得常用的能力，但因为能够帮助玩家方便地绕各种暗道来潜行，所以总体而言是值得投资的，更何况玩家还需要依靠这个能力解锁成就 / 奖杯“生生不息”。

另外附身有一些进阶运用，除了技能描述中提到的，靠着在落下前附身到生物体内避免掉落伤害，玩家还可以在水下游泳并发现氧气不够时附身在鱼身上，就会发现氧气已经重新加满了。

强化项目：强化项目 1. 链式宿主，让玩家可以在保持附身状态的情况下转移附身到另一个对象身上，但是附身的总持续时间不会随之延长。



强化项目 2. 尸体附身，让玩家可以附身在尸体上，但是尸体保持着原本的状态，无法移动，视角只能观察有限的角度。注意只有玩家下手杀死的敌人尸体才可以附身，在玩家遇到时就已经死去的尸体是无法附身的。

强化项目 3. 持续附身，有效延长附身的持续时间。

强化项目 4. 玩家能够附身活着的人类，但是只能操纵对象进行简单的移动和开关门还有收集物品，无法进行战斗和奔跑。一些需要通过认证才不会被触发的陷阱——例如光幕和电击塔也不会攻击附身人类时的玩家，当然前提是玩家附身的对象是能够通过这些设施的守卫和士兵。

4.爆破飓风

能力效果：往前方挥出一道冲击力十足的飓风，破坏沿途碰到的易碎物品，甚至是木门。

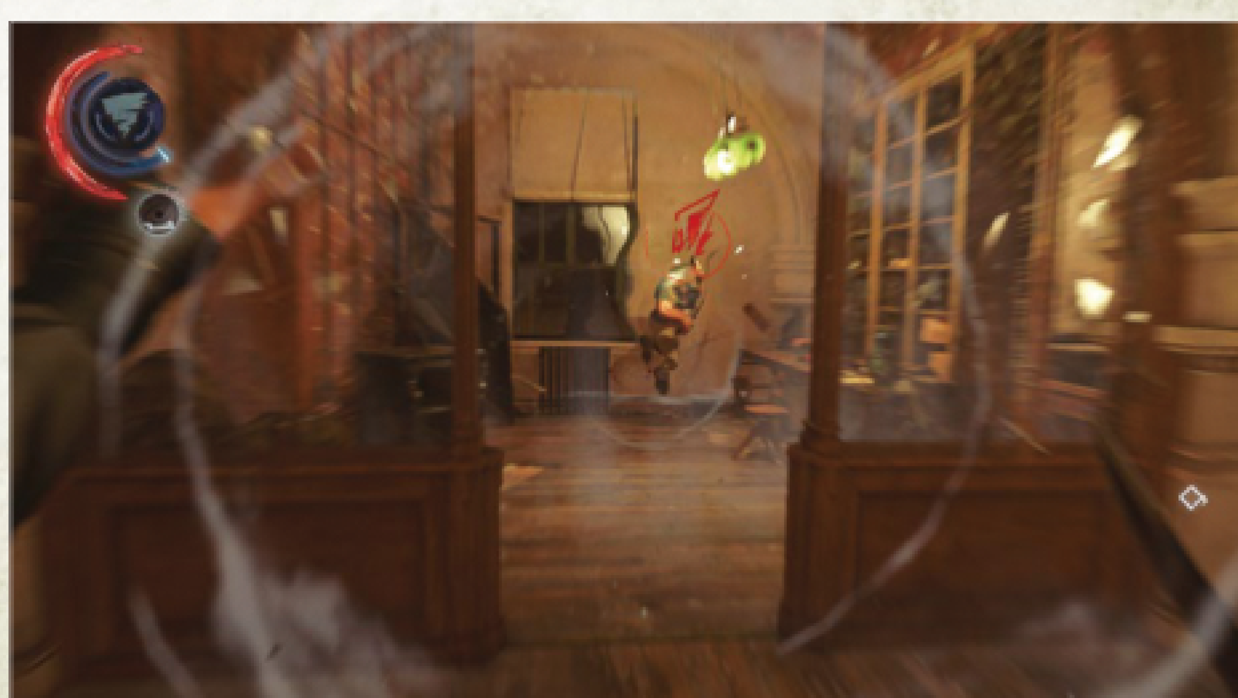
消耗魔力：高

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：哪怕没有强化，飓风的效果也是颇强，能够让其吹拂的范围内所有敌人都受到影响，甚至是摔倒，玻璃窗和木门之类的基本上应声而破。但是这个技能的影响范围其实没有想象中那么大，直线影响距离较短，对于侧面目标的效果也不算强，加上使用时动静太大，建议只有致力于正面作战的玩家选择使用，而且不是用在直接攻击敌人，而是用于吹走他们扔过来的手雷和其他慢速投掷物上。另外建议用的时候要看准场合，这个能力会快速引爆鲸油瓶，可能会产生致命的连锁爆炸效果。

强化项目：强化项目 1. 强化型气流吹袭，让飓风产生的冲击力变得更强，被正面吹中的敌人会被直接吹飞到半空，如果撞上障碍物会立刻被杀死。但就算如此，这招也不算是一个非常好的常规攻击手段，建议只在确定敌人身后有较大高低差的悬崖式区域时使用，可以保证对方被吹下去并摔死。

强化项目 2. 爆震波，发动飓风时角色身周也会卷起旋风，算是一定程度上加强了这个能力对飓风吹拂两侧目标影响力不足的问题，可以在被敌人围攻时放心使用。



5.吞噬鼠群

能力效果：召唤一群老鼠，会主动攻击附近的敌人，如果杀死敌人则会将其尸体啃吃一空。

消耗魔力：中等

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：一个或许是游戏中最环保的超能力，但需要骸骨护符配合，这个在后文再说，先提一提其正常用法。常规情况下，玩家最好在一个敌人的脚下召唤鼠群——玩家可以通过长按超能力来选择召唤老鼠的地点——来迅速消灭一个敌人。但是鼠群最理想的情况下也只能够同时对付大约两个敌人，对付更多的敌人时对方杀死老鼠的速度会超过鼠群将其淹没的速度，从而让鼠群数量下降到会溃逃的地步。

这个技能的优势是，玩家可以靠鼠群吸引几乎所有附近敌人的注意力，而自己则能够轻松躲过敌人，在没有加出强化能力中的暗影击杀时，玩家也可以靠召唤鼠群来直接啃吃掉自己暗杀的敌人的尸体，避免引起敌人的警戒。

最后提一下这个超能力如何达成环保，玩家需要先获得骸骨护符特质“白子”和“水沟盛宴”，前者可以提升鼠群中出现白色老鼠的数量，后者可以让玩家通过吃下白色老鼠获得魔力，两个特质都通过堆叠四次来做成两个护符并佩戴上，就可以通过吞噬鼠群召唤出大量的白老鼠，对其直接点击调查键就可以吃下去（记得不要杀死老鼠，得吃活的），吃个三四只消耗的魔力就补上了，可以召唤下一个鼠群，如此循环，魔力源源不断，极其环保。（呕！）

PS：吞噬鼠群召唤出的老鼠也是可以附身的，玩家在一些老鼠能通过的沟渠旁没有发现能附身的老鼠时，可以自己手动召唤一群。



强化项目：强化项目1.强化型鼠群，召唤出的鼠群规模更大，对付单个敌人时几乎可以秒杀对方，两个敌人也是轻松对付，三个甚至四个敌人也有较大机会可以解决掉。

强化项目2.老鼠吹笛者，在没有需要攻击的敌人和吞噬的尸体时，鼠群会跟着玩家移动一段距离，扩大了鼠群的杀伤范围。

强化项目3.双鼠群，召唤老鼠的总数不变，但是行动时会分成两个鼠群，分别袭击不同的目标，选择在两个敌人之间召唤，可以让他们同时被鼠群袭击，从而避免鼠群在啃吃其中一个敌人的尸体时被另一个敌人趁机大肆屠杀。

●艾蜜丽超能力

1.远攀

能力效果：让角色左手化为绳索，通过拉扯让角色快速飞跃到目的地。

消耗魔力：低

消耗类型：暂时消耗

使用心得：远攀的移动逻辑和瞬移非常不一样，其决定移动方式的是落点的位置，玩家长按进入移动指引状态时，等于是在用一根鱼竿甩钩，钩能落到多远，取决于鱼竿前方落点的具体位置。而且远攀不像是瞬移，落点不是由玩家控制而是由能力自动判断落点区域后强行黏着过去，所以玩家操作时的方法和瞬移不一样，只能通过调整角度来尽量把落点移到自己想要落下的位置，而无法直观地看到远攀能够触及的最大距离。总体而言，这个能力比较照顾新手，但对老手来说有点烦人，和瞬移比起来优势可能只有能够移动的总距离比较远。

另外在远攀过程当中，玩家角色只是在空中飞跃，如果飞跃过程当中经过敌人的视线，是会被察觉的，而且在远距离飞跃时还会有一个比较明显的飞跃时间，这一点玩家在使用时必须要注意。

强化项目：强化项目1.拉近物品，一个看起来很美好，实际使用并不理想的能力，因为物品被拉过来时的环境较为复杂，常常会出现拉过头或者飞的方向不对的情况，而且拉动时的动静比较大。最可恶的是，如果玩家原本是想要远攀到某个地点，而落点处有可以拉近的物品，就会变成把物品拉到玩家身边，如果是玻璃杯之类的东西玩家猝不及防之下还会被砸伤并发出声响引来敌人。

强化项目2.减速，在坠落或是跳起落下时进入远攀的移动指引状态，会让时间减慢。不如瞬移的时间停止实用，而且因为前文提到过的远攀落点判定问题，在减速当中也不容易飞跃到想要去的地方，在坠落中使用一般都是摔死收场。

强化项目3.拉近敌人，另外一个看起来很美好，实际使用并不理想的能力，存在的问题和拉近物品类似，动静非常大，而且落地偏斜时有出现，敌人有时候不是被玩家暗杀而是飞到莫名其妙的地方摔死。

2.分身

能力效果：创造一个分身，会在被敌人注意到后立刻逃走来吸引敌人追逐。

消耗魔力：中等

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：艾蜜丽能力当中比较实在的一个，玩家创造出的分身会采用逃跑的方式来吸引敌人，方便玩家潜行，而且分身被发现并不会计入玩家被发现的统计当中，对于打算走全潜行路线的玩家来说非常实用。当然这个能力也存在打乱敌人行动模式的问题，而且逃跑的方向不好预估，难以用来吸引敌人到特定的位置，对于喜欢把握住敌人位置然后一一打晕的玩家来说可能不太实用。

另外分身可以作为“骨牌”能力的对象，玩家可以在将分身和敌人连接后对其进行勒晕和暗杀，更为方便

强化项目：强化项目1.令人困惑的影子，让分身被消灭后产生烟雾，被影响的敌人会陷入短暂失明状态，能够被直接勒晕或暗杀。

强化项目2.致命影子，分身会获得能够和敌人正面交战以及暗杀的AI，当有敌人在附近时分身会自动走向敌人并向其展开攻击。一般来说分身可以和一个敌人正面交战并杀死对方，但无法同时对付两个敌人，又或是连续杀死两个敌人。但是其最大价值是在玩家吸引敌人注意力时直接在敌人背后召唤分身，这样当玩家抵挡住敌人的攻击时，分身会立刻瞬移到敌人身旁将其暗杀掉，这招在高难度对付精英敌人时非常有效。

强化项目3.换位，能够让玩家立刻和一个分身换位，可以运用于位移和逃脱敌人追杀，配合“令人困惑的影子”强化后效果更强。

强化项目4.双影子，可以召唤两个影子，但是不是一次过召唤，而是允许玩家连续使用两次超能力（没有这个强化前召唤新的分身会令旧的消失）。总体而言付出和收益不太对等，因为消耗的魔力太多，而如果玩家采取等待暂时消耗魔力恢复后再召唤第二个分身，两者的存在时间不同步，难以发挥出最大作用。而且两个分身之间的AI配合非常差劲，有时候还会互相阻挡，总体而言不推荐使用。

3.暗影行走

能力效果：化身为行走的暗影，可见度下降，并且可以在靠近一个敌人时直接将其杀死或让其陷入昏迷，但完成后会立刻退出这一形态。

消耗魔力：中等

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：在预告片里看起来很酷炫，实际上用起来非常不理想的能力，其所谓的降低可见度效果非常有限，只能说是原本看不见你的敌人更看不见你，但是原本能看见的敌人大多数情况下还是能看见你。而且这个形态下玩家是伏着身体移动，视角非常低，严重妨碍观察四周情况，还不能跳或是使用远攀来到高处。最扯的是，这个状态中你的抗打击能力差得离谱，超难难度下可以被猎犬一口咬死……所以这个能力最大的用途就是钻老鼠洞，或是在潜行中被敌人逼到角落快被要发现时，找个黑暗角落变身躲起来然后偷袭对方，而且前者还需要学习强化项目，所以建议没事不要学，硬要学就留着最后击败德丽菈的时候用来装帅，毕竟这个形态的暗杀和击晕敌人动作都很酷炫。

强化项目：强化项目 1. 鼠影化身，让暗影形态可以钻入沟渠来移动。

强化项目 2. 改良型暗影攻击，玩家在暗影形态下暗杀或击晕两个敌人后才会退出形态。

强化项目 3. 暗影疾行，暗影形态下移动速度加快，速度的确非常惊人，但用来赶路显得有点奢侈。

强化项目 4. 强化型暗影攻击，玩家在暗影形态下暗杀或击晕三个敌人后才会退出形态。

4.催眠

能力效果：召唤一个虚空造物，在持续时间里迷惑两个附近的人类或猎犬。

消耗魔力：高

消耗类型：一半永久消耗一半暂时消耗

使用心得：实用度比较高的一个能力，因为虚空造物是隐形的，绝大部分敌人看不到，只能够在看到被迷惑的其他敌人后进入警觉状态，这一点在提升了催眠的可迷惑目标数量后就更容易解决。

但令这个耗魔力颇高的超能力还有一战之力的还是在于有对应的骸骨符文特质“虚空之境狂热”，可以令被迷惑的敌人有一定几率直接昏迷，堆叠四个特质后其实昏迷概率已经非常高，要是玩家加上骨牌的效果就更强大。

而如果玩家们对此还不满足，那么可以在只剩下迷惑而没有被昏迷的敌人时躲好，再召唤一个虚空造物，那些被迷惑的敌人会短暂苏醒，然后再次被迷惑，等于要重新判定一次会不会直接陷入昏迷。在魔力药水补给充足的情况下，这一招可以解决很大部分站位过于接近的敌人。

强化项目：强化项目 1. 催眠三个，让虚空造物可以催眠最多三个敌人。

强化项目 2. 持续催眠，让催眠效果持续更久，即虚空造物的存在时间会变得更长。

强化项目 3. 催眠四个，让虚空造物可以催眠最多四个敌人。

5.骨牌

能力效果：把两个敌人连接起来，其中一人受到的任何影响都会被同时传递到另外一个人身上。

消耗魔力：低

消耗类型：大部分暂时消耗，小量永久消耗

使用心得：这个能力是让艾蜜丽显得比柯尔沃更为适合新手玩家的最主要理由，其效果就如描述所说，可以让两个角色在遭遇异常状态时被视为同一人，被骨牌连起来后，玩家只要击晕其中一个敌人，另外一个也会晕倒，如果杀死其中一个敌人，则另一个也会死去，省去了思考如何将他们分而击破的功夫。

这个超能力强大的地方在于绝大部分的魔力消耗都是暂时消耗，所以只要玩家有足够耐心等待魔力恢复后再锁定新的敌人，可以用极低的魔力代价把四个敌人连起来，然后只花一次击晕或是一次刺杀就搞定他们。

但骨牌也有一些限制，例如不能锁定其他类型的生物——哪怕是猎犬，而且如果两个被骨牌锁定的目标相隔太远，则无法产生效果传递，有时候甚至会让骨牌连接断开。

强化项目：强化项目 1. 连结三名，让骨牌的最大连结上限变成三个人。

强化项目 2. 连结四名，让骨牌的最大连结上限变成四个人。

●通用超能力

1.透视

能力效果：让玩家能够穿透墙壁看到敌人所在的位置，以及显示玩家发出的声响影响范围。

消耗魔力：低

消耗类型：暂时消耗

使用心得：可以说是游戏当中的核心技能，最基本的能力也可以给玩家的潜行带来巨大的帮助。但是本作对其能力进行了一定的削弱，玩家严格来说不是“看到”敌人，而是依靠能力发出一道侦测波后感应到了敌人所在的位置，而这个波有着一定的发射频率，所以会有一个短暂的侦测空白期，习惯了以后严格来说不成问题，但如果玩家移动速度太高就容易因为这个空白期而漏过敌人，导致被发现。

另外在透视视觉状态下，因为环境色差对比太明显，玩家反而有可能会错过一些环境元素，尤其是不会被高亮标出的那些，而且透视探索的范围是比正常视野能够看到的范围要近的，所以除了地毯式搜索各种物品的时候，大部分情况下玩家们还是请多用正常视觉观察环境比较好。

强化项目：强化项目 1. 强化型透视，会高亮显示物品和安全系统等需要注意的环境元素，是必须要学会的强化项目。

强化项目 2. 预感，视野中会显示出敌人下一步行动的路线和位置，总体而言，如果玩家能够保持潜行不被发现，其实这个能力价值不太高，因为大部分敌人在非警戒状态下的移动规律是非常固定的，用产生噪音的物体引他们前往某个地点时，行动线路自然也会在玩家的预料之中，因此只建议新手玩家学会，老手可以考虑略过来省下符文用在其他能力上。



2.体力

能力效果：提高投掷物品的投掷距离和产生的威力。

使用心得：第一个被动能力，虽然在描述中写着在战斗中也可以通过投掷物打中敌人头部令其陷入昏迷，但实际能够用上的场合不多，所以核心价值还是在于投掷物品的距离，其提升比较大，能够让投掷距离提升约一倍左右，无论是用来投掷瓶子吸引敌人还是用来投掷易燃酒瓶少血蝇巢都是一个不错的提升。

强化项目：强化项目 1. 强化型体力，让玩家可以用剑粉碎脆弱的木门。总体而言没有使用意义，因为打不开的木门就算不能绕路进去打开，也可以直接用手雷炸开，游戏中很少有弹尽粮绝到要用剑砍门的地步。

3.活力

能力效果：提高角色生命值。

使用心得：建议想玩最高难度不用超能力通关的玩家点一下，其他玩家基本用不上，因为要么就是不受伤（因为潜行），要么就是敌人伤害不高（玩最低难度）。而且生命值增幅并不高，就是在血槽外加了一小格血……

强化项目：强化项目 1. 强化型活力，提高角色的生命值恢复速度，和能力本身一样，只适合特定条件下的玩家，其他人请忽略。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



4.反射

能力效果：玩家在敌人发出的飞行物体打向自己的瞬间格挡可以将其弹开。

使用心得：正面战斗向玩家的必学强化，能够很好地在被数个敌人攻击时挡住一部分远程攻击，后面学会强化项目还可以有效伤害敌人。

强化项目：强化项目 1. 聚焦滑行，在左手装备手枪或十字弓时滑铲可以进入子弹时间，方便玩家瞄准敌人头部爆头，解开成就 / 奖杯“滑行神射手”，但除此之外在常规游戏当中因为滑铲的尴尬定位，使用机会不多。

强化项目 2. 高等转向，让玩家反射的飞行物体会飞向离玩家最近的敌人，如果敌人只有一个，又在使用枪械瞄准玩家，那就是触发反射并完成“还治其身”成就 / 奖杯的好时机。

强化项目 3. 高手格挡，让玩家发动及时格挡和反射的时机变得更为宽松，也是走正面战斗路线玩家必学的强化项目。

强化项目 4. 瞬时反应，非常不错的强化，可以让玩家在遇敌时立刻进入持续一段时间的时间减缓状态，方便玩家准备好手段先下手为强。而且触发时不需要和敌人面对面，只要进入战斗状态即可，所以可以在被敌人绕背时及时察觉。

5.灵活度

能力效果：角色获得高跳能力，同时在战斗当中的移动速度更高。

使用心得：无论是潜行还是正面战斗玩家都必加，高跳可以在某些场合替代掉超能力，还无需耗费魔力，而在战斗中机动能力更高则更不容易被击中和包围。

强化项目：强化项目 1. 迅速冲刺，提高冲刺的速度，但并不会提高冲刺的持续时间，前期适合正面作战玩家使用，后期在获得蓝图强化靴子从而让奔跑不发出噪音后，潜行流玩家如果符文充足也可以考虑学习。

强化项目 2. 猫式坠落，降低角色在高处落下时收到的伤害，更适用于潜行流玩家，因为经常要飞檐走壁，难免有马失前蹄的时候。正面作战的玩家恐怕不太用得上。

6.嗜血

能力效果：开启隐藏的肾上腺素槽，蓄满后可以发动威力强大的近战攻击，秒杀一个敌人。

使用心得：肾上腺素槽隐藏本意上可能是为了不令玩家在战斗当中分心，不过实际上也存在着累积速度过慢的问题，往往等蓄满的时候战斗都结束了，而在脱离战斗后，肾上腺素会衰减，并不会一直维持在最大值，所以用起来感觉有点多余。当然在学会了强化项目“肾上腺素爆发”后可以大幅度削减蓄满肾上腺素的时间，对于走正面战斗路线的玩家来说还是有用的。

强化项目：强化项目 1. 肾上腺素爆发，让玩家在脱离战斗时肾上腺素槽仍然处于半满状态。

强化项目 2. 强化型嗜血，让肾上腺素产生的必杀攻击变为两段，而且在两段攻击之间可以插上一次远程武器射击来杀伤远处的敌人。在有学会强化项目 1 的情况下可以考虑学会，没有的话就算了，打完整个游戏都未必用得上几次。

7.骸骨护符制作

能力效果：开启骸骨护符制作功能的项目。

使用心得：这个所谓的强化有点囧，因为本质上其实更适合作为一个单独的项目放在角色系统当中。总而言之，只要学会了这个强化就可以开启制作骸骨护符的界面，其对应的强化项目也是进一步开启骸骨护符制作的各种功能。鉴于本作当中除了有强大效果的漆黑骸骨护符和缺陷护符之外，其他骸骨护符特质单一个都是小幅度效果，只有通过堆叠才可以产生强大作用，所以对于走超能力通关路线的玩家来说，这个超能力和其下面延伸出的强化项目都是必须要点的。

强化项目：强化项目 1. 女巫制作，降低制作有 3 个和 4 个特质的护符时出现缺陷的概率，必加能力，否则 4 个特质的护符出现缺陷的概率会高得令人难以接受。



强化项目 2. 特质协同，让同一个特质可以使用四次——无论是用在一个护符上还是分开用。也是必加的能力，否则无法做出强大的护符来。

强化项目 3. 大师制作，让护符制作的缺陷几率进一步降低，三个特质的护符绝对不会产生缺陷，四个特质的护符只有较低几率产生缺陷。不用说，这个也是必学的强化项目。

强化项目 4. 制作符文，玩家能够使用大量的鲸骨制作符文，又或是通过拆掉符文来获得鲸骨。总体而言在第一周目不推荐学，因为符文和鲸骨都是稀缺资源，两个都有用处，没有多余到可以用来拆或是做符文的地步。更不用提学会这个强化项目就要花掉 4 个符文，连回收成本都成问题。二周目则建议玩家可以按照自己实际情况决定学不学，反正这游戏里超能力其实不是特别需要学全，老手用移动超能力 + 透视都可以通关，实在想要用超能力玩花点就学吧。

8.暗影击杀

能力效果：被暗杀的敌人尸体会消失。

使用心得：对于走潜行暗杀流的玩家来说简直是神技，无论是远程还是近身暗杀，敌人的尸体都会立刻消失，完全不需要去处理。不过如果暗杀的瞬间被其他敌人目击，还是会令他们进入到警戒状态，这一点需要多加注意。

强化项目：强化项目 1. 强化型暗影击杀，让玩家在正面战斗中杀死的敌人尸体也会消失，个人感觉有点多余，毕竟都选择正面打了，一般是不会在意毁尸灭迹这种事情的。

强化项目 2. 血蝇群，一个看似酷炫实际有点多余的能力，虽然在战斗中让敌人死后化为血蝇的确可以有效骚扰其他敌人，但是这种生物是敌我不分的，而且还会靠着附近的尸体不断繁殖，一个不小心你没被士兵杀死，却会被这些血蝇直接蛰死。



更新增添内容

本作在发售之后通过两次重要更新来加入了一些新的内容，其中最重要的是二周目（新游戏+）、选关（任务）和自订难度，下面将给大家介绍一下三个模式的特点。

●二周目

和其他游戏中的二周目比起来，《冤罪杀机2》的二周目继承内容比较少，只有三种，分别是流程中拿取的所有符文、从骸骨护符上分解而习得的特质和所有收集过的蓝图。同时玩家的角色可以同时学习以及使用柯尔沃还有艾蜜丽两者的超能力，但是使用不属于角色本身的超能力时耗费的魔力会更高，例如柯尔沃使用分身时，原本会被暂时消耗掉的魔力也会变成永久消耗。

笔者亲测后，发现符文必须要在开启超能力之后才可以使用，所以二周目的第一关逃出丹沃尔时玩家的能力是没有变化的，但在和界外魔对话并获得印记后，就可以直接使用上一个周目获得的符文习得超能力。特质的继承也会在这个时候开启，而蓝图则会在和第一个碰到的黑市商人对话后立刻全部继承。

另外笔者尝试了在完成二周目之后继续继承，发现三周目可以继承前两个周目当中习得的特质和获得的符文，另外玩家通过符文制作额外获得的符文也被计入到继承的符文数量，以至于笔者三周目的人物在一开始就有足足91个符文。

对于想要最大程度从第一周目继承中获益的玩家，这里还有一些建议：

首先，游戏中对于符文的继承条件有点怪，只有消费了的符文可以被继承，意味着玩家如果想要把第一周目的符文都继承到第二周目，记得全部将其用在学习超能力上。

然后，骸骨护符当中的特质只有在将其拆解后才能获得（只有小护符拆解可以获得特质，漆黑护符和缺陷护符的特质无法获取），所以在你选择要用于继承的第一周目存档中，记得拆掉所有还没分解过的护符，方便将其特质继承到第二周目。

最后，正如上面所说，漆黑护符和缺陷护符的特质无法通过拆解获取，但是既然这些护符带不到下一周目，玩家可以选择将他们拆了，然后通过符文制作，把这些护符中拆出来的鲸骨做成新的符文，并且投资在超能力上，以最大程度把自己的资源继承到下一周目。

●选关

在更新之后玩家可以在“剧情模式”的选项最下方看到这个项目。但是和笔者一开始预想的不太一样，这个选关并非是一般游戏中的那种按照玩家游戏进度解锁关卡，然后进入关卡时会预设给玩家一些符文临时学习超能力用于通关的模式，而是在玩家进行游戏时，自动在每一关开始时留下一个关卡存档放在这个界面，供玩家读取。

因为这个机制的关系，如果有玩家像笔者一样之前就已经通关过游戏，一更新完进游戏就去看“任务”界面，会发现里面是一片空白，因为游戏不可能追溯到玩家更新之前玩过的关卡的存档，所以想要开启全部选关还是只能乖乖再玩一个周目。

当然这个功能虽然没有想象中理想，但起码还是省掉了玩家在每关开始前存个档避免出现破坏了不杀人或不被发现条件需要重来的情况的功夫，本作存档位置本来非常有限，现在则算是堪堪够用。

●自订难度

这个项目类似于之前《神偷》的重启新作，可以让玩家在开始新游戏时设定游戏难度的各种细节，鉴于这些项目都是中文的，这里就不再多作说明了。个人建议是，除非你是极端硬核的潜行玩家，否则不要在第一周目使用这个功能，最好第二周目也别用，等到第三周目你已经强得潜行时走路比步行还快，随便用个超能力都有可能完全不耗魔力时，就请用这个功能来挑战自己的极限吧。



另外自订难度当中也加入了存档规则这个项目，玩家可以靠其开启“铁血模式”，在这个模式里，玩家无法主动存档，只有自动存档可以使用，而且只要角色死亡，就会删除掉整个存档，可谓是核心到了极致。

除了存档规则无法更改，其余自订难度项目除了在开始新游戏或者二周目时可以调整，也可以在游戏过程当中随时调整，算是比较体贴的设定。

潜入相关心得

虽然本作和前作一样，允许玩家和敌人进行正面交战，也为此设计了不少相关内容，例如超能力当中的“嗜血”和“反射”，还有剑刃和枪械的升级等等，但是潜入肯定才是游戏本身玩法的核心，所以本次攻略会重点写一下潜入相关的内容心得，分为几个部分，首先是针对本作奖杯/成就要求的潜入手段选择，然后是潜入的具体规则，最后还是一些个人的心得。

两个周目的潜入选择

本作的白金/全成就过程中，需要达成几点，一个是分别用两位角色通关，另一个是分别用低混乱度和高混乱度通关，加上还有特殊击杀相关的奖杯/成就和不杀人以及不被发现奖杯/成就冲突（虽然理论上可以通过SL大法解决），还有不用超能力通关的奖杯/成就存在，因此把游戏玩两遍算是标准配置。而随之出现的问题是，这两周目游戏当中应该分别完成哪些条件？下文会给出两种建议，玩家可以按照自己的习惯来去尝试达成。

●一周目不杀人+不被发现，二周目不用超能力



▲这种攻关方式的最大缺点是经常需要兼顾勒晕敌人和不被发现，很容易出状况。

这是处理这一类游戏最传统的两周目通关选择，第一周目玩家可以靠着超能力的帮助，实现不杀人以及不被发现通关，当然过程中免不了各种被发现然后需要S/L，但到了二周目就苦尽甘来，反正最麻烦的条件都已经达成，就可以一手拿枪一手拿剑一路杀通关，速度之快可能会让你自己都吓一跳，而且加入了二周目设定之后，玩家还能一开始就解锁所有蓝图，如果上一周目已经收集齐了，那么角色本身

的正面战斗力也会成长得很快。这个打法的缺点是在于一周目过程会很痛苦，而如果玩家想要先用不使用超能力通关的方式来摸熟关卡，再进行不杀人＋不被发现，也是一个比较稳妥的方案，但因为有超能力和没超能力可以使用的关卡路线有比较大的差别，而且这样会导致不用超能力的周目还得花时间探索关卡为下一个周目继承要素作准备，需要花的时间也会相应增多，玩家们可以按照自己的耐心程度来取舍一下。

●一周目不被发现，二周目不用超能力+不杀人

在本作新增了高空落下击倒和战斗中能够用勒晕终结敌人的手段后变得更为可行的攻关方式，好处显而易见，把不杀人和不被发现分开处理可以很大程度上降低游戏的难度，因为超能力项目当中存在着“暗影击杀”这个前作就有的升级能力，被玩家暗杀的敌人尸体都会立刻消失，这意味着玩家无需费心思去藏匿敌人的尸体，暗杀动作也比勒晕要迅捷得多，更是可以采用远距离射击十字弓箭的方式击杀对方，安全高效。

而到了二周目，因为没有了不能被发现的负担，玩家就算被发现也可以通过在战斗中使用昏睡飞镖，击晕地雷和即时格挡后勒晕失衡敌人的方式不杀人地直接突破关卡，而不杀人带来的低混乱度也让昏迷的敌人被血蝇或成群老鼠杀死的可能性大幅度降低。当然和有超能力辅助的潜行流不杀人通关比起来，这种刚正面还不杀人的通关方式，不确定因素还是相对多一些，某些敌人被自己人误伤杀死的可能性也颇高，加上因为无法开启骸骨护符制作超能力而导致在护符上得到的增益下降，二周目继承的内容中也只有蓝图可以使用，所以玩家在攻关过程中可能得混合着潜行和正面战斗一起使用才能够顺利通关。

另外因为暗杀会导致混乱度上升，所以第一周目玩家会遇到更多血蝇带来的麻烦，具体的处理方法会在后文的心得部分提及。



▲这种攻关方式的缺点是后期很多场景都有大量的血蝇，得花功夫去处理。

潜入规则

1.可侦测范围

本作——或者说大部分潜行游戏都有的一个特征，就是敌人不容易注意到位于高处的玩家，但要注意的是，其实这个特点还包含了几个因素的影响。

一个是角色的身体状态，蹲着的角色和站着的角色敌人视野里的可察觉范围是不一样的，前者能够有效削减敌人察觉到玩家的距离，加上当玩家处于高处时，敌人和玩家之间的直线距离是长于两者站于同一平面的，自然更不容易被察觉。

另一个是声音，就算玩家处于高处，只要发出了能够被敌人察觉来源的声音，就有可能会被敌人察觉，这一点最明显的差别就是站在高处使用手枪和十字弓向敌人射



▲躲在高处还可以听到很多有趣的卫兵对话，里面有的甚至包含着能够解开关卡中秘密的线索。

击，用后者除非是连续射击让敌人察觉到了箭的射击方向，不然基本上是不可能会被敌人察觉的，最多只能够令对方进入警戒状态，但是如果使用手枪，就算杀死了目标，附近的敌人几乎立刻就会察觉到玩家所在的位置。

还有一个就是敌人的状态和种类。正常状态的敌人是最放松的，所以基本上不会朝着自己的上方查看，因此也就构成了上空的安全地带。但是如果敌人因为听到不寻常的动静或是战斗的声音而进入警戒状态，那么他们的观察方式就会发生变化，虽然仍然偏向于观察地面和下方还有各种藏身处，但也会有抬头的时候。而猎犬和亡灵犬或许是因为身体结构原因，除了能够用嗅觉察觉玩家在附近，也特别容易察觉到位于高处的玩家，就算是平常的巡逻状态也一样。

因此虽然藏在高处仍然是最保险的潜行手段，但并不等于是随时适用，必要时走走地下暗道和小巷子还是有必要的。

另外要提一句，原本在前作当中除了敌人上方是安全的，桌底下也是安全的，但是这个逻辑在本作当中被修正了，因此藏在桌下方很容易会被敌人察觉，已经不是一个很好的潜行躲藏选择。

2.意识与被发现

本作当中不被发现奖杯／成就比起过往要更为简单一些，一个很重要的原因就是加入了能够随时查看的统计系统，靠着这个系统，我们就可以很明晰地了解到被发现的判定条件：只有敌人头上闪现出三个叠在一起的红色意识符号时，才算是玩家被发现，其余一概不算。

这意味着敌人头上出现白框的意识计量表符号时，玩家还不算被发现，就算敌人头上的计量表变成了红框，也还是不算，只有红框计量表里面的红色槽也填满，并且变成了三个叠在一起的红色意识符号时才算是被发现。

因此实际上要打破玩家不被发现状态也不是那么容易的，这一点对于柯尔沃来说尤为有优势，他的快速移动能力“瞬移”在升级之后，可以让玩家在选择瞬移地点并且保持不移动时让时间停止，所以只要发现敌人头上出现意识计量表就可以立刻静止不动并立刻启动瞬移能力，找一个安全地方后传送过去即可。相比起来艾蜜丽反而少了这方面的优势，完成不被发现奖杯／成就的难度会更高一些。



▶本作的教程比较水，像是对于意识部分的介绍就比较简短。

3.声音效果差异

声音是游戏当中引起敌人注意的一大因素，但是实际上游戏中敌人对于不同声音有着不同的反应，大体上可以分成两类。

第一类是一般噪音，最典型的例子自然就是游戏当中到处都是的瓶子和杯子，它们在敌人听觉范围内碎裂后，虽然会让所有听到的敌人都进入警戒状态，但他们一次往往只会派出一个人前去查探噪音发出的地点，其他人只会短暂改变他们正在进行的脚本行动，或是干脆留在原地恢复原本的状态。游戏中颇常见的闹钟也有类似的功能。这种噪音是用来分化那些站得太近的敌人并将他们在落单时一一解决的最佳途径。

第二类是战斗声音，类型非常多，从最简单的用剑对着栏杆砍一刀，到十字弓箭射击地面时发出的撞击声响，再到枪械射击声和手榴弹的爆炸声都算。这一类声音会令任何听到的敌人都立刻赶往声音发源地。大部分情况下，这种声音是应该避免发出的，因为会引来太多的敌人。但是在合适的情况下，这一类战斗声音也可以起到奇效，尤其是对于没有“骨牌”这种便利超能力的柯尔沃，可以靠着战斗声响把复数敌人引向已经埋好击晕地雷或是弹射剃刀的通道，让他们被一次过解决。



▶除了用来干扰人类敌人，一般噪音也是分散猎狼犬注意力的常用手段。

4.倾身窥视

这个前作就存在的特殊操作是非常不错的观察技巧，尤其是在没有超能力的通关过程中，是玩家惟一能够在不被敌人察觉的情况下观察敌情的手段。但是本作也对这个系统作出了限制，如果玩家保持探头状态太久，敌人只要看着玩家这个方向，仍然会让意识计量槽慢慢累积，直到察觉到玩家冒出的脑袋。

这种情况应该避免，但是实际上有时候也是一种调动敌人的手段，毕竟如果只有一个敌人看到玩家，那么对方就会在计量槽累积过半时产生怀疑，前来调查，这时候如果玩家能够找到合适的地方躲起来——例如高处，就可以把敌人引到玩家原本所在之地，然后用本作新增的坠落式狙击（其实就是非致命的击倒）或是坠落暗杀解决对方。

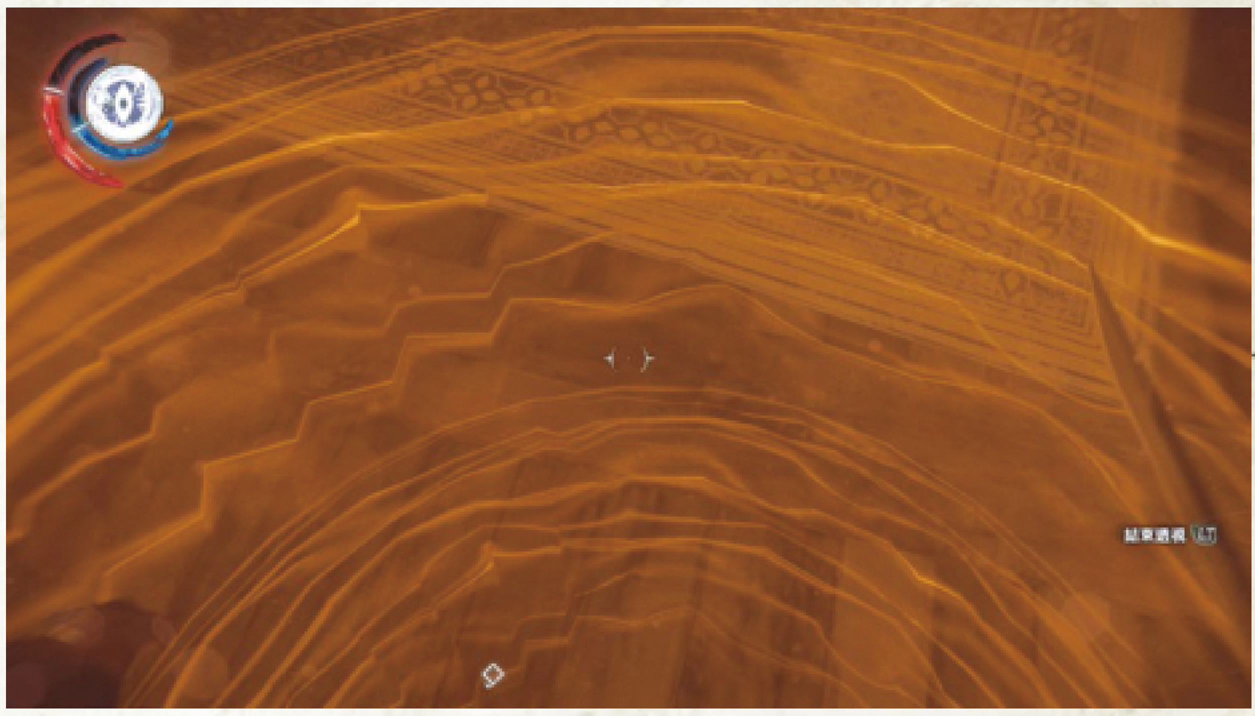
另外提一下，倾身窥视状态之下玩家是可以转身以及进行射击的，有时候玩家高处发现自己的射击路线被障碍物挡住，不妨试试用倾身的方式调整一下视角，说不定就会发现一个可用的射击角度。



▶虽然探头比前作要弱化了一点，但后期在得到足够强化后，敌人仍然是对玩家的探头睁眼瞎。

5.潜行与步行

走蹲坑步应该算是潜行游戏里的标准行动方式了，本作里也一样，按下○键/B键后用潜行方式移动是玩家最常处于的状态——除非你是打算全程杀过去。但是实际上如果只从产生噪音的角度来看，轻推摇杆情况下角色的步行不但速度相对高一些，也并不会发出多大噪音，所以其实某些场合玩家是可以考虑用步行来代替潜行移动的，前提是玩家不需要经过其他敌人的视线范围，因为步行毕竟是属于站立状态，玩家是处于容易被察觉的状态。另外步行比起潜行还有另外一个缺点，就是在高处落地时产生的声音更大，这很可能会引来不必要的注意。在玩家后期升级了靴子，从而令跑步（站立状态下全力推动摇杆）和冲刺（按下L3键/LS键后全力推动摇杆）也不会发出声音后，也要记得这一点差别，不然很容易玩脱，更何况游戏中似乎没有处理好这个强化项目，有时候角色在跑步和冲刺时仍然会发出声音……



▲站立状态下跳跃落地后会产生大量的噪音，就算是简单难度敌人的听力范围也很容易会捕捉到。

潜入心得

下面的是笔者自己在游戏当中的一些潜行心得，大部分都是一些细节上处理手法的总结，希望能够对刚刚接触这一类游戏的玩家有所帮助，至于对老手来说只能算是抛砖引玉，毕竟这是一个很强调玩家潜入创意的作品，一个人的想象力总是有限的，所以也欢迎回头大家把自己发明的潜行神技告诉我们，毕竟现在我们可是和吉尼斯世界纪录有合作的，要是你的技巧足够惊艳，说不定还能拿个纪录哦！

1.蹲着潜行，站着搜索

鉴于游戏在游戏过程中经常需要蹲着行走，相信大部分玩家都干脆习惯了维持在这个状态下进行搜索物品，但是实际上这种习惯很容易会漏东西，因为大部分情况下桌面的高度和玩家蹲下时的视线是接近水平的，一些比较扁平的物体如果放在桌面上，就算玩家开了强化过的“透视”超能力也很有可能看漏这些被高亮标记的物品。另外游戏当中有部分收集品——例如好几张画像都是直接悬挂在房屋区域的墙壁上，除非玩家习惯了时时强迫自己在搜索的时候往上看，不然用潜行时的视角是很容易看漏的。所以记得要在搜索的时候恢复到站立状态。



▲为什么蹲着收集这幅画时会有种自己化身痴汉的错觉（笑）。

2.先清场，再搜刮

这里指的不是整个关卡的清场，而是局部。因为本作仍然是传统的潜行游戏，所以实际上每一关的地图尺寸都不是很大，但是结构繁复，往往被分割成好几个有起码一两条通道相连的区域，这导致了就算玩家手上有地图，想要搞清楚结构还是得花功夫去摸索。而搜刮一个区域带来的好处不少，包括能找到金钱、各种消耗品道具和收集品，有时候甚至是保险箱的密码、暗道的位置等信息也会藏在一些文本当中，所以起码第一次通关时，全面地搜清楚场景当中的每一处地方都是很有必要的。但是如果玩家习惯看到有物品就拿，就算附近有敌人也是见缝插针地搜刮，很容易会产生遗漏，所以最好是在拿到地图后，按照上面的区域划分，清除了一片区域当中的敌人后，再来仔细搜刮，确保没有遗漏。



▲桌子对面的督军同学睡得正香，这张蓝图我就不客气拿走啦！

3.进场先找地图

除了少数几个场景，本作当中的大部分关卡区域都有地图，但不是直接显示在游戏界面当中，而是需要在场景中找到。这些地图一般是贴在公告板或是建筑入口附近，阅读之后会作为文本显示在“传说与地图”项目中，有了这些地图玩家就可以相对直观地了解整个场景的构造，有一些隐藏区域在有地图提示的情况下才会比较容易找到。但是本作的地图不太体贴——或者说比较真实，没有红点标出玩家现在所在何处，只能够通过对不同地点的标识和进入场景的地点来推断。因此本次攻略当中还会有对每一张地图的解明。



▲在这区域找地图的一大槽点就是：柯尔沃你是有多宅？自家王塔外面的路都不认得？

4.藏好昏迷的人

比起本作当中不被发现通关的条件之宽松，不杀人通关看似更简单，但实际上更麻烦。原因是多方面的，但归纳起来其实就一句话：昏迷的人才是大爷。因为游戏对于杀人的其中一个判定，就是让对方失去意识后，被外部因素杀死。这个外部因素包括但不限于被麻醉后掉下楼摔死、躺在地上被血蝇蛰死、被路过的鼠群啃吃和昏迷后倒下时跌进附近水里淹死。一言蔽之，别以为把对方勒晕就万事大吉了，还得将人藏好，而且不能随便藏，得找个安全通爽没有外部因素干扰的地方让对方好生躺着，别破了你手不沾血的“圣母金身”。个人推荐的地方是高处，但不要找太狭窄的地方，起码得是能够躺下一个人的区域。前期场景中最好是找那种贴墙的大书柜，其顶部除了是躲避敌人的好地方，也是藏人的好地方。后期场景当中有不少前作当中到处都是的高廊檐，就是走廊顶部墙壁上伸出来的平台，也是潜行藏人的不二之选。另外看似很不安全的吊灯以及悬空花坛其实也是非常好的藏人处。系列传统中藏人用的垃圾箱也不错，但是在本作中出现得比较少。



▲这位女仆小姐被藏在了一个安全的角落，不过我们的摆放方式似乎出现了一些问题……

5.小心平民

和多数潜行游戏一样，本作当中的平民用的是和敌人不一样的AI系统。他们在看到玩家之后不会出现意识计量槽，而是直接目击到玩家，但是只要在他们目击的一小段时间里离开他们的视线，平民就不会有任何举动，只是在抱怨两句后恢复自己的平常状态。但如果玩家停留在他们面前的时间太久，他们就会大喊着进入发现状态，并且跑去附近通知卫兵前来逮捕玩家。而如果平民目击了玩家的犯罪行为——例如勒晕卫兵、搬运尸体或是昏迷的敌人等等，也会进入发现状态。鉴于他们在某些场景当中出现得挺多——尤其是大皇宫那一关，所以必要时玩家也得出手处理一下平民。

最好的处理方式是在他们落单的时候，直接走到他们身前或者身后，将其勒晕，鉴于平民不会在看到玩家的一瞬间就进入发现状态，就算是正面走过去勒晕也是没有风险的。而有两个平民出现的地方，玩家就需要斟酌一下有没有必要对他们进行处理，如果对方是拦在了必经之路上，可以考虑用超能力混过去，或是看好他们所处的方位，对其中一个用昏睡飞镖，然后立刻勒晕另外一个。三个或以上的平民出现的场合比较少，有的话一般也是在中立区这种玩家就算露脸也是安全的区域，或是平民彼此之间其实站位很分散，可以一一处理掉。



▲这两位在玩危险游戏的贵族是大皇宫关卡里最难搞的两个挡路平民NPC。

6.活用黑市

黑市是本作当中加入的商店系统，最有趣的地方自然是在于这些店既可以用来进行正常贸易，也可以进去搜刮一番。但是切记，最好不要把偷黑市当成是碰到这种商店后的第一目标，因为只有黑市正常运营时才可以提供装备升级服务和无限量的消耗品供应——只要你付得起钱。而只要玩家进入黑市商店内部，并且被店主察觉或是让店主失去意识，那么就无法进行升级和消耗品购买，只能够偷窃展示柜当中的物品，而这些物品都是只能一次性拿取，要是玩家自己本身就比较缺乏物资，这种时候偷窃黑市其

实只是饮鸩止渴，还不如留着黑市好让自己在攻关过程中找到金钱后回来先补充好物资，再对黑市下手。

另外，因为玩家大部分情况下都需要在完成关卡后再回到关卡的起始点，坐小艇返回恐怖鞭痕号，而黑店一般都位于关卡起始点的不远处，又或是关卡的第一个区域，所以最正常的黑市掠夺方式，应该是进入关卡后，先用黑市补充物资，等最后完成所有内容后，在黑市解锁之前关卡中找到的蓝图，买完升级后，将物资重新补充到再拿走展示柜台上的物品就可以补满的地步，然后就可以去掠夺黑市，来保证最大收益。

另外提醒一下大家，因为掠夺第一个黑市就会引发后期某家黑市雇佣战嚎作为保镖的情况，从而导致“索科诺斯之歌”奖杯/成就中需要聆听的三对音乐二重奏表演者中的一对不会登场，奖杯/成就也会变成在本周目无法解锁，所以在掠夺黑市之前要切记这一点。



▲有的黑市老板看似防守宽松，实际滴水不漏，例如这个窗户看似不严实，但柯尔沃是没法用瞬移进入室内的，只能乖乖去找暗号。

7.特殊敌人处理手段

血蝇的最常规处理方法自然是烧夷箭和易燃的酒，但实际上它们比较脆弱，在附近没有敌人会发现玩家的情况下，尽可以用其他手段大胆处理，例如潜行流玩家可以把平常根本用不上的手榴弹、黏性手榴弹和手枪子弹直接朝血蝇的巢穴招呼，效果一样好。如果玩家得到了能够提高剑击速度的骸骨护符或是杀死血蝇后回血的骸骨护符，并将其做成有四个重复特质的大型骸骨护符，那大可以直接正面冲上去砍。只要失去了蝇巢，其实血蝇的攻击性非常一般，是很好对付的。

血蝇共生者出现得不多，除了用陷阱对付，其实最好处理的方法就是远远地用昏睡飞镖搞定。不要尝试对他们用刺痛箭，是没有效的。

对付发条战士最干脆利落的手段就是升级到能够生效两次或以上的击晕地雷，其生效后的第一击可以让发条战士进入发电过载状态，然后瞬间发动的第二次电击可以让其直接过载爆炸，散落一地。打掉脑袋然后用空中落下暗杀只能算是备选手段。

十字弓箭是对付死灵犬的最好选择，能远距离击碎尚未进入苏醒状态的死灵犬，苏醒状态下的死灵犬也只需要两箭，一箭将其打回头骨状态，另外一箭打碎头骨。

女巫虽然本质上算是一般敌人，但是拥有了能够短距离传送的能力。不过如果玩家在同一个的地点制造噪音，女巫每次传送的落点是相对固定的，所以玩家在对付一些坐在高处的女巫是，可以在特定的位置使用声音引诱她们，观察她们传送的落点后读档，在落点设好陷阱后再故技重施，一次过搞定复数的女巫。



▲用击晕地雷对付发条士兵的一个好处是，玩家可以安好地雷后躲得远远地看着对方被摧毁。

8.升级抉择

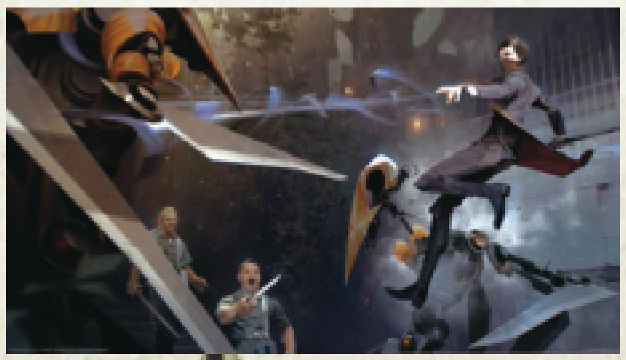
游戏当中几个装备升级大项最后都会有终极升级选项出现，里面两者只能够选一个，例如柯尔沃的十字弓可以选择是高射速的“致命一击”升级还是能够让十字弓能够锁定三个敌人后射击的“喷射器”。但是对于潜行流玩家来说，比较有用的终极升级不多，主要能用上的，一个是嚎箭的升级，个人建议选“古嚎箭”，因为女巫的登场机会比另外一个升级“深嚎箭”对应的敌人猎狼犬要多。服装升级肯定是升让玩家在光线明亮区域不容易被看到的“虫尘包装材料”。

但是在普通的升级项目当中，有一个升级是相对矛盾的，那就是普通升级里的“立即昏睡飞镖”，其效果可以让玩家在不用飞镖击中敌人头部时也让其立刻陷入昏睡。这种效果虽然好，但是却不利于一些战术的运用，例如有两个敌人一前一后站着，前方敌人一段时间后会转身，时间可能不够玩家勒晕后方敌人并搬走，如果这时候用普通飞镖击中前方敌人头部以外的身体部位，然后在昏睡效果生效之前潜行到后方敌人背后对其实施勒晕，前方敌人可能正好会在转身时陷入昏睡，从而不会目击到玩家正在勒后方敌人的脖子。



但是如果升级成了立即昏睡飞镖，前方敌人中镖后会立刻昏睡，被后方敌人目击并引起其警觉，玩家有可能会错失勒对方脖子的机会。这一点在有超能力辅助的情况下可能显得影响不大，但是在无超能力潜行通关过程中会造成不小的影响，所以玩家需要作出一定的取舍。

关卡详解



《冤罪杀机 2》的关卡在整体面积上比起前作有了提升——这一点老玩家在打到最后一关重回前作就有的王塔场景时应该能有所体会，但总体而言，加强得更多的还是关卡的复杂度，因此也显得本作的地图格外地不近人情，基本上除了用来掌握关卡大致结构之外就没什么用处了，秘密都要留给玩家自己的去发掘。当然这对于真正喜欢这款作品的玩家来说应该是种享受——吧，起码稀饭我自己还是挺喜欢这个挖掘秘密的过程的，但如果各位读者大人觉得开着透视满地跑找隐藏物品太折腾（真的是挺折腾，我人生中的半个月就花这上面了），那就来用下面的关卡地图指引作为参考，愉快地通关吧。

丹沃尔漫长的一天

这个关卡严格来说分成两个部分，皇室寝室和王塔区，其中皇室寝室没有配套地图，但因为场景本身就很小，也只有一个纪念品需要拿，所以只会放出文字描述，而王塔区会有详细的地图解析。

●皇室寝室

1. 关卡的目标是杀死或用特殊方式处理掉目标：莫提默·兰姆西。做法是先把通往觐见间路上的两个卫兵都勒晕，藏在洗手间或是任何不会被一路走向安全室的兰姆西看到的地方。之后打开通往觐见间的大门，听完兰姆西和卫兵卖弄家世之后，躲在掩体后方，等兰姆西走向安全室时跟在后方，直到他进入安全室并查探完房间后，会坐在入口下方的椅子处抽烟，玩家可以拿起一个玻璃杯，跳上椅子上方的栏杆对着他的脑袋丢过去，就可以将他打晕。之后搜索他身上，拿回图章戒指，就可以从安全室内部锁上大门，达成非致命解决兰姆西的条件。

记得千万不要打开艾蜜丽之前被关着的房间的门，不然兰姆西会发现艾蜜丽已经逃走，会进房间搜索，这时候就只能直接去勒晕他拿走戒指直接进安全室，虽然也可以达成条件，但会少听几句兰姆西的台词。

2. 安全室里会有一张床，是艾蜜丽当年的睡床，在床上放的架子上，玩家可以找到第一个纪念品：山缪·比奇沃斯雕刻。



3. 离开安全室进入王塔区，在门口不远处就会碰到第一幅画：《库斯提斯、摩根与必要条件之子》。

●王塔区

下图的标记与序号采用字母而不是数字，避免与原图的数字产生辨认冲突。地区地图因为不会标明楼层，所以在注解当中会说明关键物品所在的楼层。标注物品包括了奖杯 / 成就相关的纪念品和画，符文和骸骨护符因为有心脏指引，只会标出那些获得方式特别麻烦的。

A：玩家从安全室落到地面的区域，等同于起始点。

B：房屋当中藏有一幅画：《鲍伊尔女士的钝副角》。画拿走后会露出后方的保险箱密码，保险箱就在同一个房间里。

C：来到楼上的报社可以看到一位士兵在威胁报纸发行商，在其杀死发行商之前将其勒晕可以救下对方一命并解开对应奖杯 / 成就。注意不要杀死卫兵，不然会让发行商进入发现状态，影响不被发现通关的奖杯 / 成就获得。

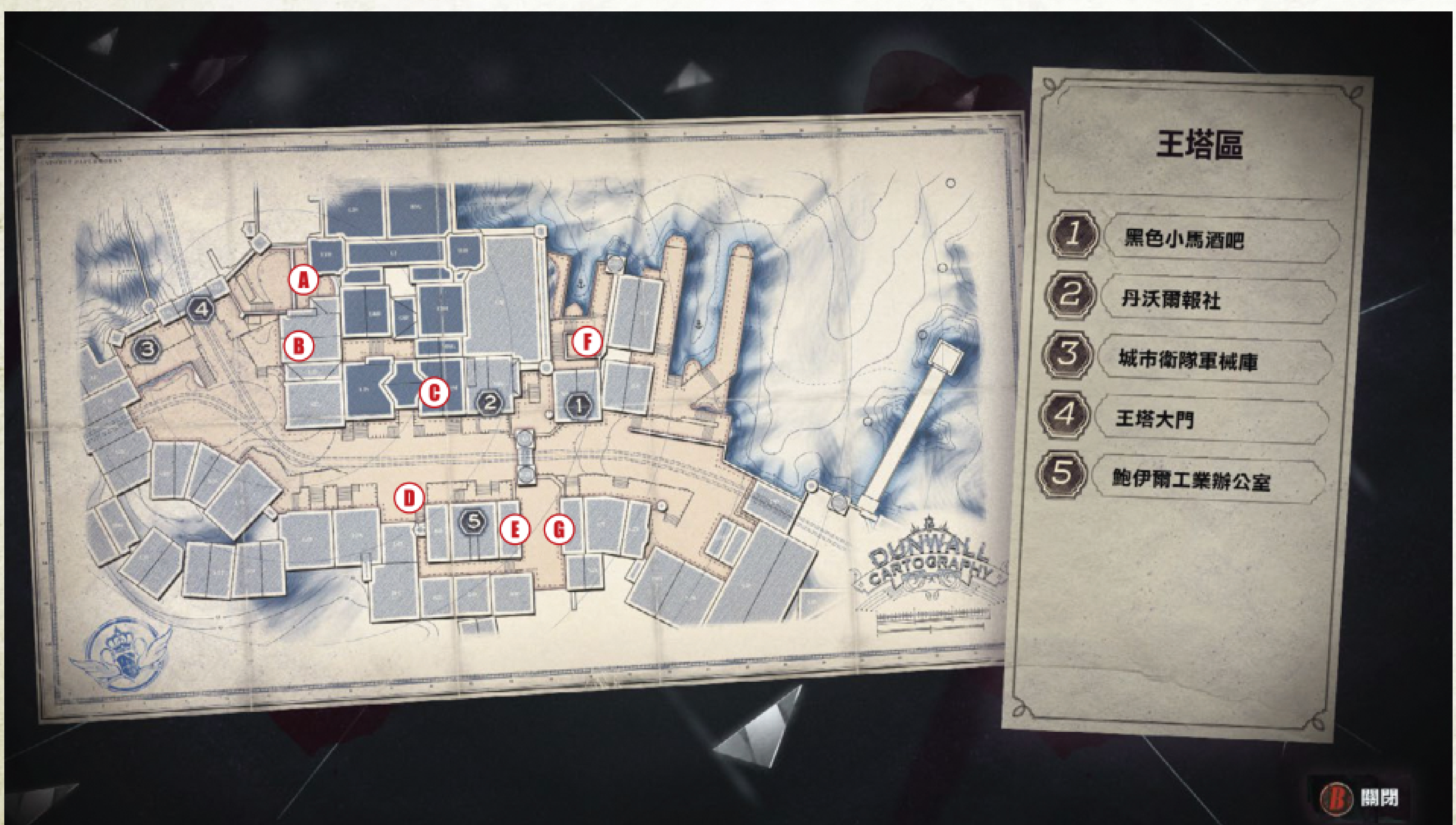
D：此处通往鲍伊尔工业办公室后方小巷，巷口有区域地图。

E：鲍伊尔工业办公室有大量金钱可以搜刮。

F：酒吧后方有两个帽客，处理掉后可以在酒吧下方的仓库里找到一些物资。另外从这里的入海口可以一口气游到恐怖鞭痕号上。

G：从此处的卖鱼摊位旁东方的柜子沿着排气管道往上爬，可以看到一个窗户被木板封住的房间，砍烂木板进去然后砍烂木板封住的大门来到阳台，从向东方的屋檐上一路走，可以绕到场景的最东方，沿着一条伸出海外的排污管道入海，游向恐怖鞭痕号。





世界边缘

这个部分严格来说只有一个区域，不过玩家的任务起始点是恐怖鞭痕号，所以分成两部分来解说。

●恐怖鞭痕号

1. 在玩家能够正式于船上探索之前，会进入虚空之境，玩家可以在这里选择是获取界外魔的印记和超能力，还是不要超能力直接靠自己通关。之后收集到心脏和两个符文，就可以开始正式流程。

2. 能够移动后立刻用心脏侦测，可以在船外的水中找到一个符文，记得注意氧气槽，别淹死在水中。

3. 完成分支目标打开仓库可以拿到一些补给，从船外部的打开的窗户进入仓库内，然后砍断封住大门的木板即可。

4. 记得搜索索科洛夫房间和梅根的房间，阅读里面的所有文本，好为“皇家间谍头子”奖杯/成就做准备。这些都搞定之后就可以和梅根对话，前往造船厂区域。

●造船厂区域

A. 起始点。

B. 正面有公告栏贴有通缉令的建筑高层有一扇打开的窗户，通往一位画家的房间，里面可以找到一幅画：《高级督军萨迪斯·坎贝尔的等距映射》，没有超能力也可以从旁边的建筑雨棚上一路爬上去。同时雨棚上方也有两个窗户可以进入到一个封闭的办公室，里面的平民最好勒晕，不然他会呼叫警卫，办公室里的保险箱有一份蓝图。

C. 黑市所在建筑旁的这栋大楼里有大量血蝇，找到一个被大量杂物堵住，但是上方可以爬过去的门廊，正对的走廊处有一个女人的尸体，和一封信，以及两发烧夷箭，楼上的屋子里有一个血蝇共生者和不少血蝇，建议用昏睡飞镖解决共生者，烧夷箭留给血蝇巢，或是用屋中的易燃酒瓶。在这个房间的血蝇培养缸里可以找到黑市的后门钥匙，鉴于这个区域是离开后就不再回来的，记得在解决后面的所有障碍后回来补充物资并且把黑市偷清光，但尚未完成“索科诺斯之歌”奖杯/成就的玩家最好这一周目不要掠夺黑市，不然就解不了。

D. 黑市所在建筑后方，也就是黑市后门处沙发上躺着明蒂·布兰查德，和她对话可以开启一个支线目标，需要到督军办公室窃取一具尸体。督军办公室有自己的地图，所以具体步骤留在后文介绍。

红叉. 从黑市可以买到有这个标记的地图，但其实不需要买，按照现在给出的位置游过去，可以在水下找到一艘翻倒的船，里面有不少陷阱和弹药补给。

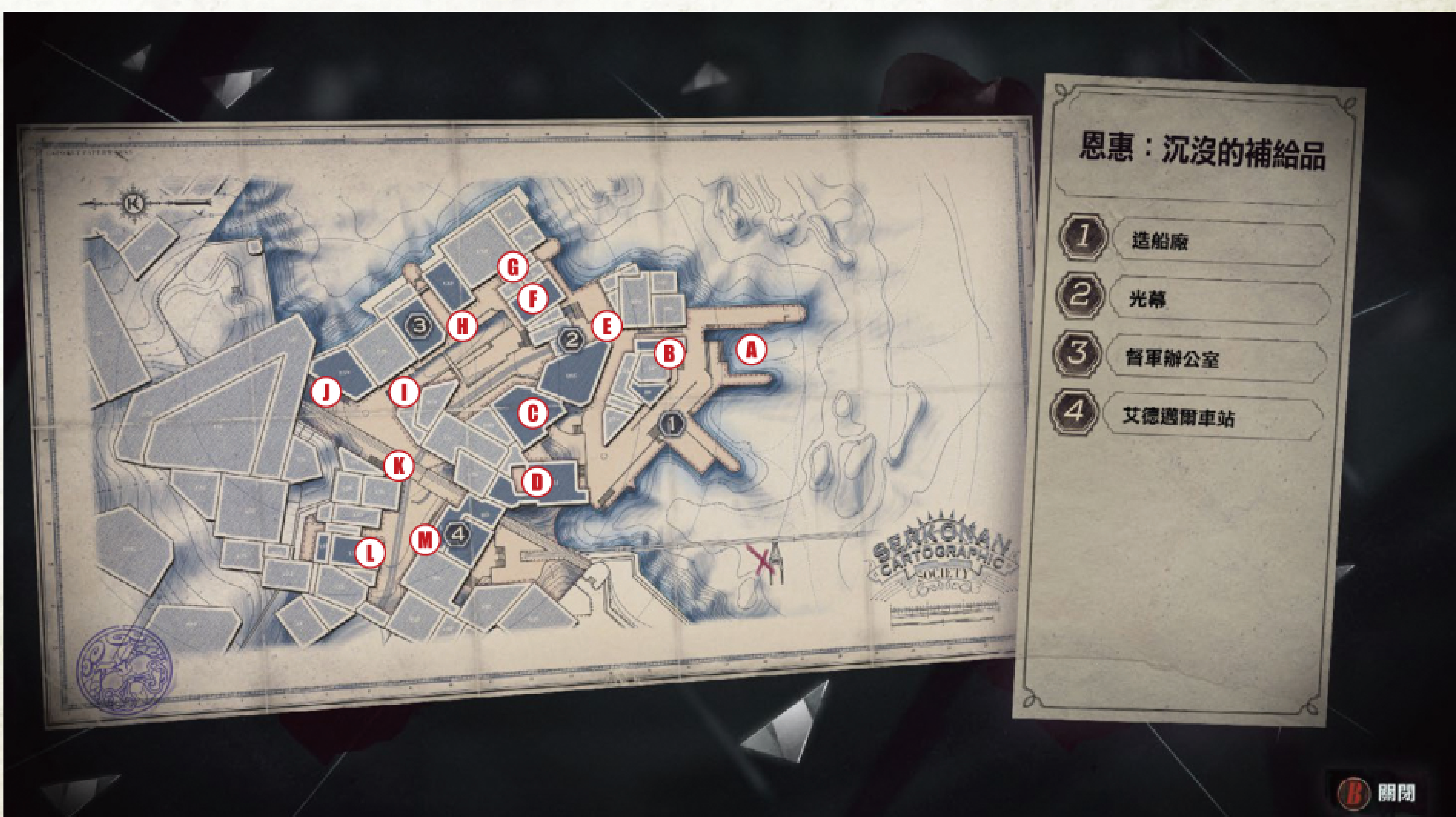
E. 第一次前往光幕时会遇到守卫试图把一个无辜市民推进光幕，这里的敌人有三个，北方楼顶有一个守卫，光幕前有两个，一前一后。想要拿下“缓刑”奖杯/成就，可以对着三人各射一发昏睡箭，然后守卫们会因为进入沉睡状态而忽略掉市民，让其能够逃得一命。注意关掉光幕电源是没用的，那些警卫发现光幕不管用之后还会追着市民将其砍死……

F. 光幕北方的公寓二楼，解决掉两个在搜查的督军，可以在用厕所改造的界外魔圣殿旁找到一幅画：《条件梦境中的界外魔》，别忘了顺便把圣殿上的符文也拿了。地板上的裂缝里还有一个骸骨符文，也别错过。

G. 这个区域如果混乱度高会被封闭起来，但可以通过上面的缺口进入，正常情况下会有一个督军在观看橱窗里的货物，将其勒晕后可以打破橱窗拿走里面的东西。高混乱度情况下会有血蝇，处理掉后也可以拿橱窗里的东西。

H. 督军办公室前有督军在展示作为界外魔邪物的一个骸骨护符和一个符文，用于警告市民不要接触这些东西，这两个东西都是可收集的，建议是潜入督军办公室一楼，打开通往外部的门，然后在屋里发出战斗声音把两个督军引进来，然后通过办公室上层的阳台跳下去拾取这两个物品。当然之前要记得先把督军办公室里的督军都处理掉。督军办公室的地图解析就在下文当中。

I. 符文显示位于这个城市内河的尽头处，但是没有通进去的路，实际上是要来到河道尽头的铁栏杆处，用十字弓箭对着里面垃圾堆中的木板射击，打碎木板后符文就会被顺水冲出来掉在河里，变得可以拾取。



J. 建筑下方就是明蒂要求和玩家汇合的地点，建议从督军办公室的楼上一直爬到这个建筑顶部，对准下方前往地下室的楼梯丢下明蒂需要找的尸体，再找路下去把尸体扛进地下室，可以避免扛尸体时被市民目击。把尸体交给明蒂，她会停掉铁轨的电源，让玩家可以更方便地潜入车站后方。

K. 电轨下方的市场处可以看到第一对在演奏的双人乐队，记得“索科诺斯之歌”奖杯 / 成就的条件判定很诡异，所以如果想要确定自己“收集”了这个乐队的演奏，最好是站在原地听他们演奏，从他们拿起乐器开始到他们放下乐器的过程完整地听完，然后再离开，不然很可能会收集漏。

L. 车站对面的保险柜店里有一个猜密码的保险柜，其实密码就藏在店家的收银机里，勒晕对方或者趁着对方看不到打开收银机拿走即可，拿走保险箱里钱的时候别忘了下层还有一个骸骨护符。在商店的后方还可以找到海芭夏医生留下的房间钥匙，拿走钥匙从后方楼梯来到她的屋子里，可以在进入主房间的走廊上找到一幅画：《海芭夏的投影凝视》。

M. 车站处如果玩家想要收集到纪念品，就必须要杀死或勒晕一个精英守卫，之后玩家在船上的收藏里就会增添一个精英守卫头盔。车站有头盔的精英守卫有两个，一个在楼顶，一个在车站正面，个人建议对付正面的那一个，比较方便解决。

●督军办公室

A.3 楼的副督军办公室中，办公桌正对的墙上挂着一幅画：《副督军的谓词逻辑》，办公桌上有一张蓝图，桌子左边的保险柜密码是通过保险柜右前方的督军七大纪律，和通往同一层左上角小教堂的入口附近桌上的一张便条来判断，密码会是三段戒律，找到对应戒律的序号就可以获知密码。

B.4 楼的审问室里放着明蒂需要的尸体，建议先等这里的两个督军对话完并且分开后将他们都处理掉，然后再把楼顶的两个督军也搞定，再来扛走尸体。审问室钥匙在房间旁边工作的那位督军身上。

C. 楼梯间顶部的玻璃窗有一扇是打开的，可以用超能力跳上去，从屋顶往下观察两个在露台的督军，用更方便的方式——例如落下击倒的方式解决掉他们。

D. 从这个方向跳上对面的大楼然后一直往前方走，可以在最边缘的建筑顶部找到一个骸骨护符，注意尸体上爬满了血蝇。

善良的医生

这个关卡只有一张地图，所以会把一些关卡的难点也融入到地图解释当中。

A. 起始点，同时来时轨道下方的悬崖就藏着一个骸骨护符，可以从面向艾德迈尔主建筑时右后方的栏杆缺口往下跳，落在水管口后再往下方的岩石跳，就可以绕到轨道下方。没有超能力的玩家可以在拿到护符后回到水管下方，朝另外一边走，转过岩石铺出的道路就可以看到一条通往上方平台的天然石阶梯。

B. 艾德迈尔两边延伸出的外部走廊都可以通往一个秘密入口，右边的需要用超能力才能进去，里面是一个废弃的区域，连接到中庭的大门旁有一张地图。

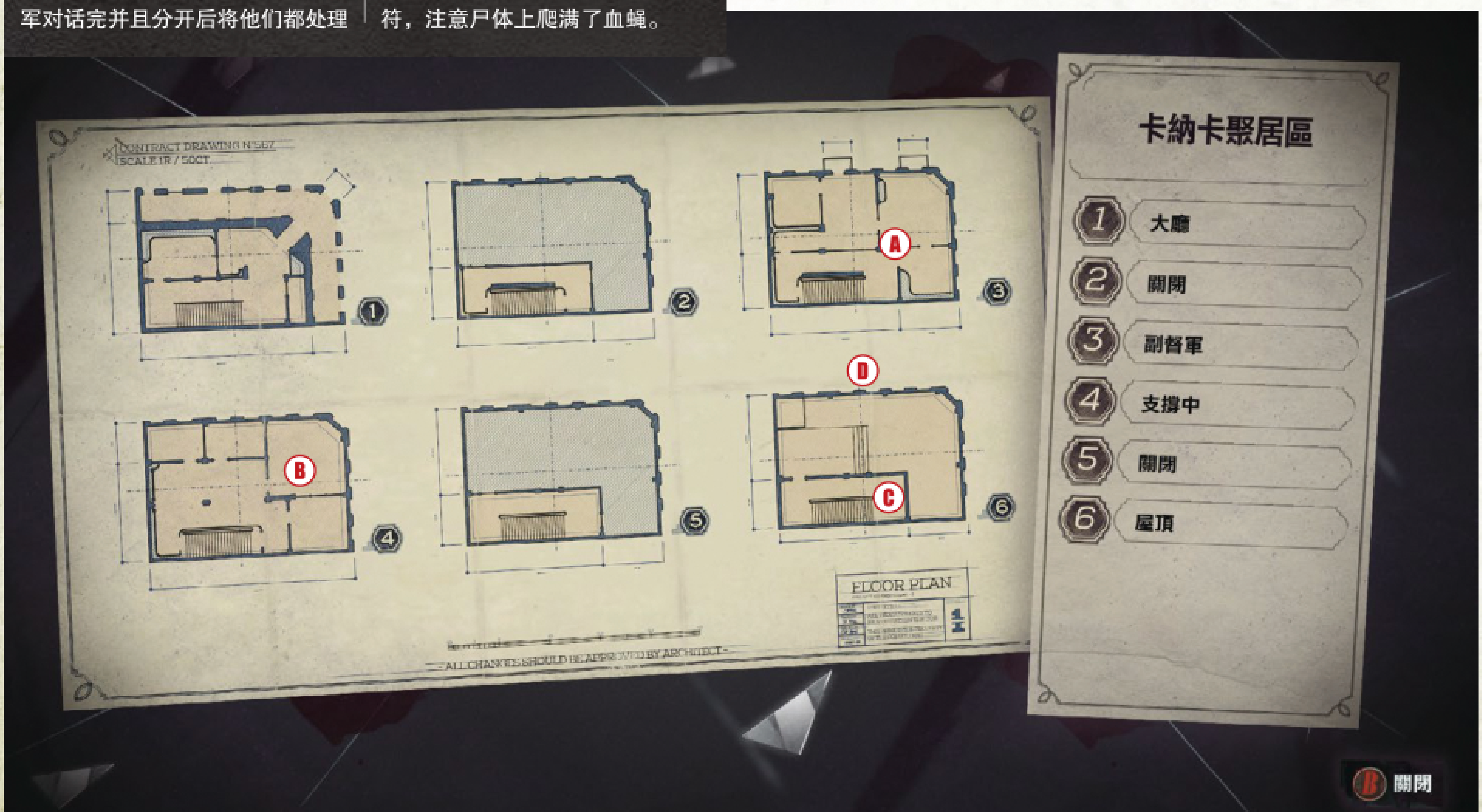
C. 左边的入口不需要超能力，沿着岩石爬进打开的窗口即可。这里是厨房库房，外面的厨房有三个平民（有时候会是两个），但是看到玩家后也会进入发现状态，所以趁着他们都各自在忙的时候全部勒晕藏起来，其中要小心靠近服务窗口的男平民，有一个守卫会不时途经窗口，小心别被看到。

D. 中央区域进门后记得换上心脏，前方地面就有一个骸骨护符。不远处光幕有类似之前造船厂的情节，会有卫兵试图把女仆推进光幕里，可救可不救。如果玩家在之前的流程里拿到了神物刺痛箭，可以对试图推女仆的守卫射一发，对方会惨叫一声四处乱窜，周围的其他卫兵也不会进入警戒状态。处理完光幕旁的士兵（注意附近办公室里还有一个在打字的），可以在光幕右边看到一幅画：《阿比尔公爵的命题状态》。

E. 从大厅办公室的木柜往上方的排气管道攀爬，走过光幕上方突出的廊檐，可以来到大厅的右侧二楼区域，这里可以拆掉光幕的电源（鲸油瓶要小心轻放，不然等着被炸吧），往右下方走，打开铁门入内，正面对着的桌子上放着保险箱密码，保险箱就在玩家的左手边，里面有一张蓝图。

F. 通过光幕进入场景，迎面看到的公告栏上就贴着这个区域的地图。

G. 右边的咨询室不太建议玩家理会——除非你非常缺野生鲸骨。这里走廊右边的房间基本上就是获取一些资源的金钱，还有一个熟睡的守卫。左边房间里的狗可以放出来让他们攻击守卫，但是玩家也会被狗的嗅觉察觉到，破坏不被发现的条件，而狗所在的房间里有几个野生鲸骨，如果想要获得，一个比较稳妥的办法是远远地用昏睡飞镖





让走廊中逗狗的守卫陷入昏睡，狗虽然会被守卫的不正常状态引得头上出现意识计量槽，但因为守卫倒下时会被墙壁挡住，狗的视线也会离开守卫，所以没有被发现的风险。之后从最靠近咨询室大门的房间来到狗房旁，在大门上装一个击晕地雷（如果你的地雷没升级，那就要把手头有的都装上去），然后打开门闩和门，躲在一边，试图走出来的狗和靠近门的狗都会被地雷电晕，之后爬到这扇门正对着的陈列柜顶部，应该会发现房间里还有最远处的一只狗没有被电晕，对其射一发昏睡飞镖即可，接着狗房里就可以随意搜刮了。

H. 餐厅的墙壁上挂着一个符文，但是这里的卫兵数量不少，需要通过投掷酒杯或瓶子的方式引开一个个解决。

I. 搞定餐厅就基本上等于搞定一楼，来到二楼后，先去中央区域，有一个精英卫兵在睡觉，建议勒晕并偷走她的两个钱包，然后是左边区域，在左下方有一个在锯木板的卫兵，解决后可以砍碎旁边房门上的木条封印入内，不过里面基本就是一些钱。这个楼层更里面一点的区域需要通过三楼到达，目前不必在意，而右边的恢复部大门是锁住的，暂时无法进入。通往三楼的楼梯处有两个守卫拦路，建议是用丢玻璃杯的方式引开一个来解决，但有超能力也可以通往楼梯旁边的吊灯直接传送上去三楼。

J. 三楼的右边区域几乎完全不值得理会，因为就是 5 个守卫在一大片空旷的场景里巡逻，分布着一些文本和可拾取物品，而左边的恢复部也暂时无法进入，至于中央的小办公区，如果混乱度高会有血蝇出现，还有一个上吊的女仆，低混乱度则是一个废弃的办公室，无论是哪个版本都只有一些金钱可以拾取。

K. 来到四楼后会看到两个士兵在讨论关于海芭夏医生的事情，建议躲在楼梯转角，等一个守卫离开后解决掉另外一个，调查医生的办公室，拿走桌上的钥匙，但不用急于前往恢复部，而是先到 4 楼左方，在户外区域搞定那个刚才走出去的守卫，然后在那一排病房里找到界外魔的圣坛，然后来到区域最后方，通过箱子、木棚和排气管道爬到建筑的顶部，一路朝来时方向走，会看到中央建筑上有一个打开的圆形窗口，跳进去可以收集到一个符文和一些资源，但最重要的是要按电梯井旁边的按钮，让电梯升到最高，然后砍断缆绳的两个红色连接口，电梯会坠落，打通被封闭住的地下室。

没有超能力的玩家可以沿着进入时的窗口离开，跳回对面的屋顶，用下方大门的雨棚作为垫脚落回 4 楼，有超能力的玩家则可以传送上窗口正对着的并排四个烟囱的顶部，然后再传送上电梯井所在大楼的顶部，上面的鸟巢里有一个骸骨护符。

L. 建议玩家先顺路去 2 楼的疾病治疗部，进门后先躲在正前方的桌子后，聆听两个守卫的对话，等他们对话完分开后跟上去分别解决，然后进入汉米尔顿所在的房间，和他对话后，拿走他身后桌子上箱子里的钥匙，顺便搜刮一下最里面的房间，不过上锁的房间是暂时进不去的。

M. 之后回到一楼，踩上有血蝇关着的玻璃箱子，跳上电梯门上方的凸出位置，蹲着从小门进入电梯井，沿着落下的电梯顶部入口进入到封闭起来的失物认领处，直接沿左边走，除了一个符文，这里还有一幅画：《减法光源中的安东·索克洛夫》。回去时没有超能力的玩家可以在攀上电梯顶部的吊环后按一下电梯门后方的按钮，门就会打开。

N. 之后沿着楼梯走到最顶层，解除大门前的陷阱后用钥匙进入汉米尔顿的办公室，进门就可以在前方的工作台上找到一张蓝图，然后在书桌上阅读汉米尔顿的日记，掌握到新的线索。之后可以在房间里拿起一瓶易燃的酒，前往三楼的恢复部。

O. 整个恢复部的病房区域都充满了血蝇，第一个血蝇巢下方藏着一个符文，之后建议走左边的路线，因为有一个密封舱通往一个大门被木板从内部封住的房子，清除掉血蝇后可以在床上拾取到一个骸骨护符。建议其他血蝇只处理必经之路上的，其他可以忽略。

P. 进入恢复部核心区域后立刻来到下层，先不要和海芭夏医生对话，先去这个区域的最右方，在房间的墙壁上拿走一幅画：《我关照她，自里而外》和一个骸骨护符。之后玩家需要聆听房间留声器上的留言，获知索克洛夫的所在地。接





着来到区域最左下方，会找到已经不成人形的瓦斯科医生。和他对话会触发剧情，海芭夏医生变身为弑君者，并且杀死了瓦斯科。这时候如果玩家决定杀了她，可以看着暗杀标记所在位置来判断她走到了哪里，绕到她背后实施暗杀即可，但也会错失获得“抗血清”奖杯/成就的机会，因为玩家会无法和海芭夏医生在恐怖鞭痕号上进行对话。

如果打算拯救她，就可以躲开她的视线溜出恢复部，来到疾病治疗部，现在玩家可以按照瓦斯科给的密码打开保险箱，并且用保险箱里的钥匙打开之前被锁住的房间，再按照提示制作抗血清，之后就可以回到恢复部这里。此时弑君者一般会在下层区域巡逻，抓准机会来到她背后使用勒晕，就会触发特殊动画，用抗血清拯救了医生。同时也只有用这种方法救下医生，才可以得到纪念品——也就是拯救她时用的注射筒。

R. 来到瓦斯科原本所在房间的最东方，会看到两个可以打开的圆形窗户，下方有两个守卫，再下面有一个自动探照灯塔，下方还有一个守卫，靠着居高临下的优势，玩家可以把他们一一解决，然后梅根会开来小艇在码头接走玩家。

机关宅邸

这个关卡分为两个主要区域，分别是阿凡塔区和金朵希宅邸，主要的解谜难点都集中在后者，前者则只有一些零散的收集，而两个区域都有地图，所以攻关难点也会放在地图当中解析。

●阿凡塔区

A. 起始地点，这里属于下阿凡塔区，想要通往上阿凡塔区需要通过电车，所以这也是玩家的初期目标。

B. 来到中立区上层后，立刻往左看可以发现一栋被封闭的建筑，有超能力的玩家可以直接传送到上层的窗口入内并发现一个界外魔圣殿，没超能力的玩家则需要从下层的入口一路消灭血蝇来到最上层。

C. 从界外魔圣殿所在房间向地图东北方看，会看到另外一栋建筑上层有一个可以进入的房间，里面可以找到一幅画：《兰姆西的或然双眼》。没有超能力的话到达这个地点要麻烦一点，需要先通过警卫亭攀上这个建筑北方矮一点的相邻建筑，再通过排气管道爬到这个房间里。

D. 阿凡塔车站入口光幕左方的墙上贴着整个区域的地图。在车站左方的建筑二楼有一个保险箱，密码其实就在保险箱所在房间门口对着的黑板角落上写着，会有一个数字比较模糊，但还是可以猜测出是什么数字。三楼的房间大门被锁住，需要在攀上车站后方的矮建筑后再用超能力攀上阳台入内，在里面可以找到一幅画：《间谍头子的不对称轴》。没有超能力的玩家可以用更粗暴的方法——丢个手榴弹直接把门炸了。

E. 车站右方绕去后方的路上会有几个陷阱，接触后可以补充一下玩家的烧夷箭。但不建议想要达成不杀人通关的玩家继续深入，因为后巷是一个埋伏，站在中央的女人在招呼玩家靠近后，会和其他四个恶棍一起联手袭击玩家。当然如果玩家有超能力又不打算走不杀人路线，可以先下手为强把他们统统杀掉。这里还有一个符文可以收集。

F. 黑市位于下阿凡塔区最北方的建筑，来到这里会触发一个小剧情，玩家会第一次看到战壕的老大帕欧罗向黑市商人进行谈判，期间玩家不能够被他和手下目击，不然会进入战斗。这里关系到“三死之地”奖杯/成就的解锁，但是杀死帕欧罗会破坏不杀人通关的条件——哪怕此时他死掉后只会变成一群老鼠跑掉，另外如果玩家用非致命手段勒晕帕欧罗，他也会变成鼠群逃跑，而且还不计入奖杯/成就当中，因此玩家要么就躲开他，要么就要构思好怎么杀死他。

这个黑市偷窃过程的麻烦度算是比较高的一个，需要进入建



筑上方的阳台入口，一路消灭血蝇直到来到建筑另一边的地下室，这里有一对意图炸开黑市旁边墙壁并入内抢夺的姐妹，需要先把她们解决掉，然后对着已经放置了两瓶鲸油的墙壁缺口投掷一个手榴弹，之后就可以进入黑市内大抢一通了。鉴于本关最后是需要回到这个区域来结束本关的，个人建议可以留着在回程的时候再抢夺黑市，可以顺便解锁一些在金朵希宅邸获得的蓝图。

G. 这个区域惟一的蓝图位于车站的售票亭，钥匙只能够在黑市买或者偷走，所以建议也是回程的时候等偷窃黑市再拿取——当然这样一来要解锁相关升级就只能等到下一个黑市了。另外记得在黑市购买重新布线工具，用于改写车站入口的光幕以让玩家入内。当然有超能力的玩家可以选择从车站的顶部入侵。

H. 来到上阿凡塔，先直接躲进在电车前方的大卫队办公室。这里面的人员分布不算密集，可以轻松解决，另外记得最好不要动光幕的电源，容易引来起疑的守卫，增加额外的变数。这个建筑的二楼有一个骸骨护符，三楼一个会议室第二排桌子上放着一张蓝图，里面房间那个睡觉的资深卫士桌子上就放着打开通往金朵希宅邸大门的密码。不过其实玩家不是必须要使用，毕竟打开大门会引起守卫的警戒。实际上玩家们可以靠着从办公室守卫身上拿到的侧巷钥匙，从办公室北方的侧巷绕到办公楼的后方，在这边找路过去金朵希宅邸。

I. 上阿凡塔的东边两座建筑各有可以收集的东西，靠北的一间里面有符文，靠东的一间除了有骸骨护符，还有一幅画：《金朵希思索奇数分子》，不过在高混乱度情况下两栋屋子里都有血蝇，低混乱度时靠北屋子更烦，因为有平民。同时这个区域的最东方玩家可以看到电车轨道下方是有平台可以让玩家用超能力一点点传送到金朵希宅邸的，当然如果玩家没有超能力，就只能乖乖输密码开门坐电车了。

J. 在玩家救下索克洛夫并且回到下阿凡塔区后，会发现有女巫在车站外拦住去路。有超能力的玩家建议直接走车站上方，通过几个电灯柱，可以不被发现地离开。没超能力的玩家建议走车站的后门，这时候后方伏击的人已经消失了，可以从车站侧面的小巷子绕出去，但是需要处理掉平民，不然他们看到玩家扛着索克洛夫会瞎嚷嚷让玩家变成被发现。当然如果这时候你已经解了不被发现通关那就没关系了。

●金朵希宅邸

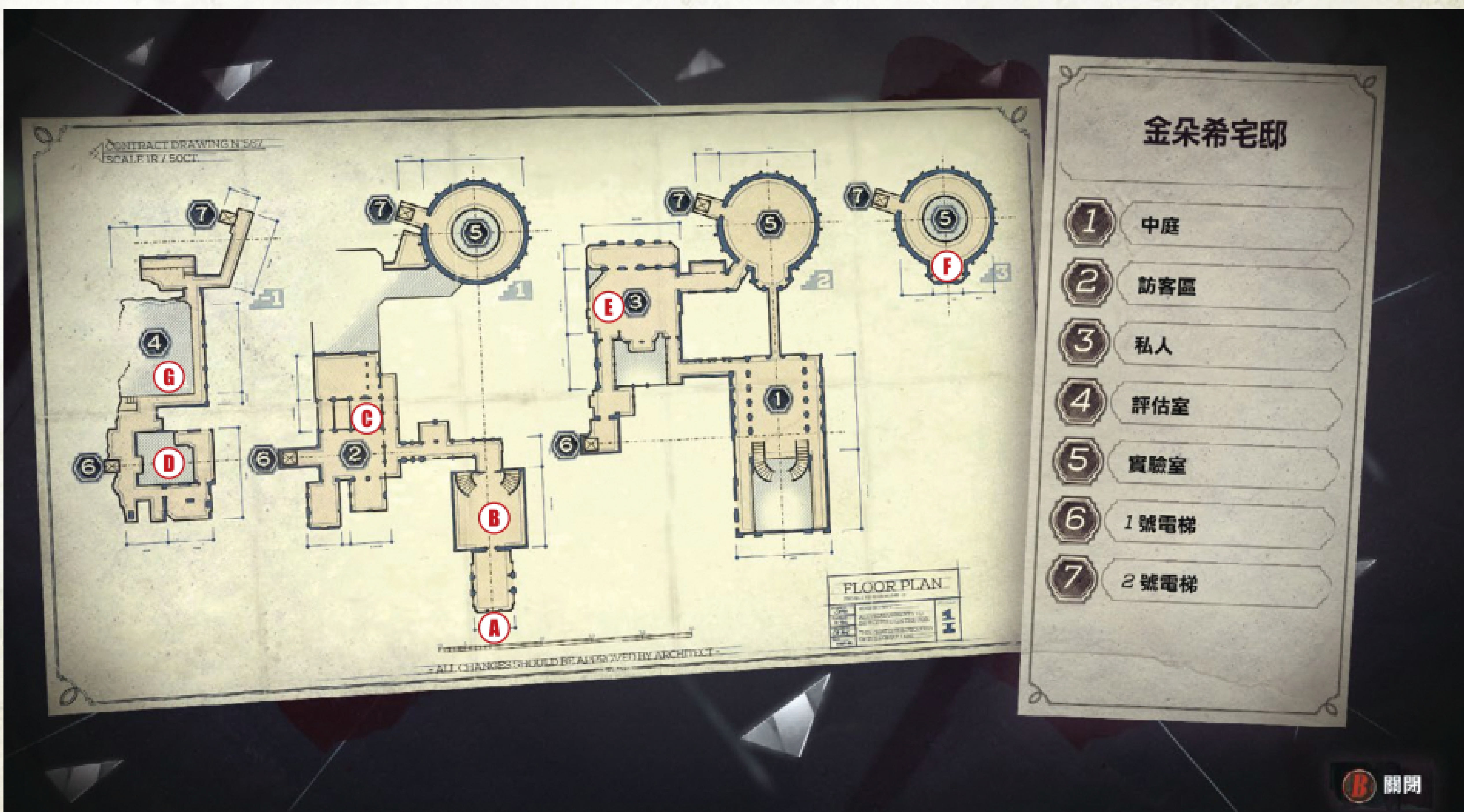
A. 起始点，金朵希宅邸可能会令第一次进入的玩家感到有点惶恐，因为这个建筑的结构会不断变化。但实际上掌握之后大家就会发现基本上所有开关都只有两种变化，所以实际上只要掌握了开关的特征，就很容易理解这个建筑的特点。

B. 拉下第一个拉杆前，在面前地面上放一个击晕地雷，这样玩家就可以在第一个发条战士出现时直接将其瘫痪甚至是秒杀（取决于你的击晕地雷强化程度），在其被破坏后，完成本关就可以让恐怖鞭痕号上增加一个发条战士脑袋的收藏品。

C. 玩家最好按照金朵希的要求先前往二楼的大厅，如果直接从一楼大门进入，他们会在访客区升起电击塔，而且这个电击塔目测有BUG，就算用潜行的方式拆掉电源后竟然还会运作，只能用重新布线工具来将其无效化，但代价是比较容易误杀守卫。最好的处理方法是从北边走廊绕到锁住的大门处，然后从上方打开的气窗跑进访客区北侧，这里只有一个睡觉的守卫和休息区的两位平民，拉一下大门正对的拉杆，休息区就会变成办公室，在办公桌上可以拿到一张蓝图。记得拿走守卫身旁的候诊室钥匙，就可以打开原本被锁住的门了。

再拉一下拉杆，休息区重新出现，处理掉里面的两个平民后，这次走进休息区拉里面的拉杆，玩家就可以和休息区一起下降到地下室。这里的评估室当中就关着索克洛夫，但是因为之后玩家要扛着他一路脱离这个大宅，所以现在先不要理他，专心处理这一层的守卫。

D. 来到访客区下方，用超能力攀上横梁会发现一个钢琴，附近有一个按钮，按下之后钢琴会移上访客区，电击塔会被移下来，但因为大厅的守卫还没解决，所以按下按钮后记得立刻跑下钢琴。等电击塔转移下来后回到横梁处，往地图西边看，会看到一个电梯，传送到该区域，或是通过地图南方的厨房区域走过去——得解决掉里面的平民，然后爬上电梯大门上方的凸出处，打开仓口钻进去，站起来抬头



看，会发现另一个舱门，打开后钻进去，可以发现一个墙壁之间的空间。这里可以拿走电击塔的电源(虽然因为BUG而没什么用)，还可以在一个角落找到骸骨护符——记得小心尸体上的血蝇。

E. 夹层区域可以通往高层，但是为了保证玩家搜索路线足够明晰，这里建议大家回到地下室，乘坐电梯来到2楼，不要直接离开电梯，而是从上方的出口来到电梯顶部，打开电梯大门上方的舱门走到外部的凸起处，可以用透视看到有两个精英守卫和一个发条战士，最好谨慎地一个个处理掉。之后打开大门就可以进入金朵希的卧室。别弄出太大动静，这里还有个一个休眠的发条战士，玩家可以将其处理掉，或是不理会，拉动床前拉杆并离开床铺所在的区域，房间会变形，房间的西北方会升起一间小房间，里面没什么值得一提的东西，但是只要呆在里面按一下门旁的按钮，房间会沉下去，玩家能够发现一个骸骨护符。

再按一次按钮，回到卧室，这次走进替代原本床铺位置的办公桌区域，呆在里面拉动拉杆，玩家会被转移到房间的另一面，再拉一次拉杆，立刻走出来，会看到房间变形，中央区域变成了浴缸，而靠近两扇百叶窗的墙壁上会转移出一副画：《我仰望工匠》。和画对角的柱子会在玩家再次拉动拉杆时变成一个小平台，再拉一次拉杆然后赶快站到平台上，会被沉入金朵希的秘密金库，拿够钱后就按一下书柜里的按钮，就可以重新升上来。

F. 从玩家现在所处的房间的大门直走，就可以到达实验室。金朵希就在上层，而且派出了两个发条战士在巡逻。这里要解决他不难，但最好不要采用打掉发条战士头部的战术，很容易会让金朵希被误杀——虽然稀饭我第一次这么干的时候他只是昏迷了。最靠谱的方法是用瞬移或远攀传送到房间上层的凸起边沿，发条战士和金朵希是看不到玩家的。先给金朵希来一发昏睡飞镖，接下来发条战士就好对付了。

金朵希的办工作正面下方抽屉里有一份蓝图，办公桌后方有一幅画：《反曲线上的光芒》，如果玩家想要用非致命手段对付他，记得阅读桌上的文件《驯服索克洛夫》，然后把金朵希扛到实验室的下一层，寻找一张电椅，然后就可以把他放上去。之后玩家需要通过两个控制面板调整对应的工作台，直到电量变为最大。建议先选解剖台，把上面的符文先收集了。另外一边选武器平台，补充一下物资。最后把武器平台换成光学平台，两边的供电就足够启动电椅了。(相关的电力数据其实都写在了电椅旁边台座的黑板上)，期间玩家们还可以跟着下降的台座来到下面的维护室搜刮一下平台之外的物品，其中一张桌子上就放着打开这个楼层通往电梯大门的铁门的钥匙。

之后回到实验室，可以启动电椅让金朵希体验一下被电磁爆兵感化的滋味，然后他就变成智障了。暗杀目标的步骤到此完成，是时候去救索克洛夫了。

G. 玩家可以直接从实验室这一层搭乘电梯来到地下室，解除路上的光幕电源后，搞定一个精英守卫就可以前去评估室。这里其实就是一个小型的空间解谜，玩家需要踩下几个感应地板来让空间自己能够靠近到索克洛夫身边。建议先观察里面的发条战士的移动位置，确保其不在玩家正面后踩上第一个地板，空间变换后，先别急着踩下一个，用击晕地雷或其他手段将发条战士搞定。接着走到房间中央，踩上被四根柱子包围的地板。空间再度变化，这次向着索克洛夫所在的方向走，绕过墙壁就可以看到一个被木板阻隔住的地板，砍烂木板站上去，就可以进入到索克洛夫所在房间。

别急着找索克洛夫对话，先把房间里那副画：《恐怖亚历的血腥拓扑学》拿走，然后再和索克洛夫对话，他会华丽地晕过去，扛起他站上去来时所在的地板，按照来时的顺序倒回去，就可以离开这个房间，随后可以直接离开大宅，但记得不要走正常的路，很容易会被守卫堵截，可以考虑从评估室上方传送到通往实验室的电梯处，搭乘电梯到实验室2楼，直接走通往中庭的路(记得拉一下拉杆让路显现出来)，然后直接走出大宅。

皇家美术馆

这个关卡分成两个部分，一开始是赛里亚花园，后面是皇家美术馆。两个地区都有地图，所以将会分开讲解。

●赛里亚花园

A. 起始点，这个区域面积不算小，而且严格来说和皇家美术馆是连为一体的(两者之间出入不需要读取画面)，所以接下来的讲解当中



部分内容会延伸到皇家美术馆的地图解析当中。

B. 这个地图最重要的 NPC 之一反而是黑市商人。先不要掠夺他的店，一到地图后就向他店所在地区靠近，不过要谨慎点，因为有三个战嚎会试图在这里骗人，如果混乱度高，最后还会自相残杀。等他们折腾完了再将他们处理掉，然后进店里和店主对话，他会告诉玩家自己委托了同伙去美术馆里偷一样东西，但是没了消息，要求玩家前去调查他们同伙所在的公寓。注意，千万不要在商人给你这个委托之前去调查那家公寓或是直接把他想要的东西偷回来，这样任务反而触发不了。

之后任务会指向到美术馆当中，鉴于完成这个任务的奖励是非常不错的蓝图，所以建议玩家甚至可以先进入美术馆完成偷窃，跑出来把物品交给商人解锁升级，强化后再去探索美术馆。

偷窃这个商人的方法比较简单，先是从他的柜台正对着的箱子上拿走一个大的转把，拿到有货船停着的河道正对着的铁栅栏旁，装到开关上，然后拧动转把，打开下水道的铁栅栏。进入下水道后会发现有一个铁索通向上方的黑市，但是有盖子堵着。这时候回到商店，从外侧的窗户往里面看，可以看到盖子上方其实是用铁索连着的，连接器可以被十字弓箭射断，这样盖子就会打开，玩家就可以入侵了。鉴于这个区域也是要完成任务后直接回到起点，黑市也是可以留在最后再掠夺。

C. 督军的办公室就在这栋楼上，前去调查不但可以获得一些关于这次的目标布里安娜・艾许沃斯的信息，还能够提前得到皇家美术馆的地图。但是办公室没法直接从门口入内，只能是先解决楼顶的两个守卫，然后再从大楼顶打开的玻璃屋顶入内。记得用潜行的方式落下去，不然可能会吵醒屋里睡着的督军。

D. 这栋建筑本身没有什么特别重要的物品，但是三楼的阳台可以让玩家绕到光幕右方的小道上方，无论是选择从上面降落到小道上绕去光幕后方，还是选择从上面一路传送过去都很方便。

E. 玩家在绕过光幕后，会看到这座建筑顶楼上有精英守卫试图杀死一个平民（高混乱度情况下），同样是可救可不救，记得用非致命手段解决对方，免得平民让玩家进入被发现状态。同时建筑的二楼屋子里有一个骸骨护符。更关键的是，这座建筑东北方的另一栋建筑里，有一幅画：《存在图中的艾许沃斯》，一个骸骨护符和一个保险箱，但是屋里有大量血蝇，还有一个共生者就坐在保险箱旁边，记得先对付完再来收集。保险箱的密码需要去黑市买，所以不想花钱的玩家可以等着回头掠夺黑市后再来开。

同时这座建筑的东南面也存在着一个能够进去的房子，里面有大量的陷阱，箭支不太够的玩家可以进去拆陷阱补充一下，终点会是一个界外魔圣殿。

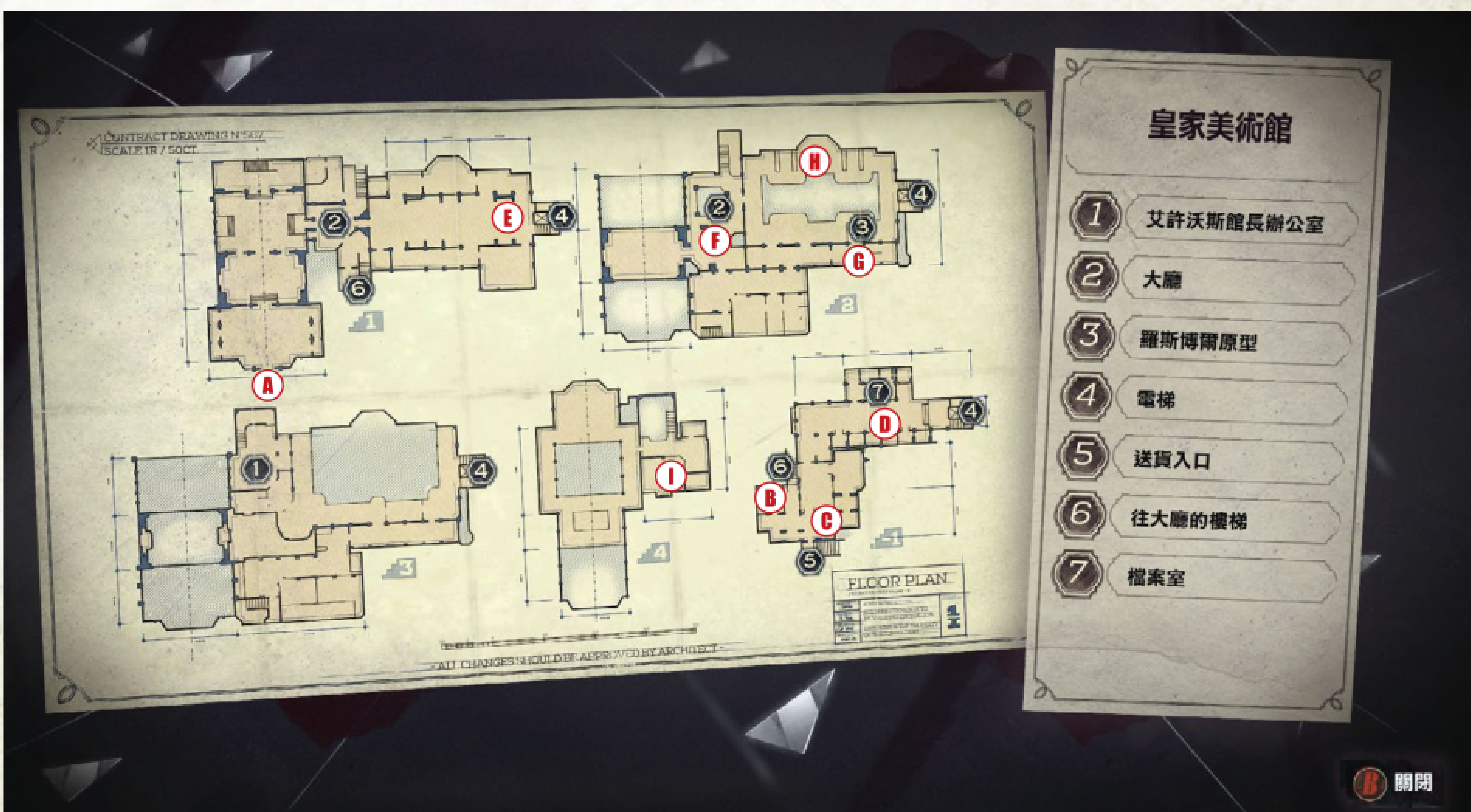
F. 光幕后方，皇家美术馆前方的大道比较不好穿越，因为有一个自动灯塔在不断来回扫射。用超能力可以快速从附近的阳台攀上去拿走其能源，而没有超能力就只能乖乖靠着各种街上的廊柱躲避灯光扫射。注意这里除了从美术馆正门进入，也可以从其正面右方的水池后的圆形通道钻进去。

G. 在进入美术馆之前，记得先前往地图最东边的公寓，这就是黑市商人提到的同伙所在地。沿着二楼布满陷阱的楼道往上走，可以三楼房间的桌上找到黑市商人同伙的计划和一个骸骨护符还有一张蓝图。从这里的阳台有一条路可以直通到皇家美术馆的二楼。个人建议玩家们可以先走这条路进一次美术馆，具体要如何执行请看美术馆地图的相关楼层解析。

●皇家美术馆

A. 大门是美术馆的主要入口，而这里一开始就让玩家认识到游戏的节奏有了变化，因为看门的是处于未苏醒状态的亡灵犬。但是玩家先需要通过的是光幕，其能源位于正门下方的楼梯洞中。拿走能源进入美术馆正门，对付亡灵犬最好的方法就是换上不杀人路线的玩家很少有机会使用的十字弓箭，直接对着头骨来一箭，将其彻底打碎即可。

B. 按照搜索习惯来说应该是先搞定第一层，但美术馆情况有点特别，亡灵犬看守的花园右边有两个小窗，分别通往地下室的两个房间，其中左边的房间里更是可以拿到档案室的钥匙，避免了从几乎最上层拿到档案室钥匙后又跑回地下室的麻烦，所以先从这里开始说起。房间里除了档案室的钥匙，还有一张蓝图和一个骸骨护符，但因为房间外有亡灵犬巡逻，而护符又被放在了一个密封的玻璃展示柜里，所以最好先找机会一箭爆了亡灵犬的（骷髅）头，然后再来搜刮。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

C. 往大厅楼梯旁的餐桌主席位上一找到黑市商人已经死掉的同伙，但他的计划留在了餐桌上，可以用于参考。

D. 地下室横向走廊的情况略诡异，两个女巫和一大堆血蝇占据了这里，先烧火蝇会让女巫警觉，先对付女巫又怕烧血蝇的时候把她们烧死。艾蜜丽在这种情况有点优势，可以在用昏睡飞镖搞定两个女巫之后，用远攀把昏迷的女巫拖走，柯尔沃就只能以身犯险，先用瞬移传过去抓起女巫然后瞬间再传送走，如果有选定传送目标时时间停止的升级选项情况会好很多。

清光走廊后，去打开地图北方档案室的门，里面桌上的声谱仪里有德丽菈为何不死的秘密，一旁还有一个符文，而在声谱仪后方被书柜包围的区域里，还有一幅画 :《她的心脏，我沐浴于毒中》。

E. 从地图最东边的楼梯上到1楼，迎面就有两只亡灵犬，快速用十字弓箭爆头，然后留下一个击倒地雷迅速后撤回地下室，因为会有女巫闻声传送过来，防不胜防。这一下应该可以解决2-3个女巫，然后立刻前往一楼楼梯出口左边的展示厅，这里的桌子上放着一份蓝图。从另一边的门走出走廊，会看到右边不远处的猫头鹰标本前方有两个在聊天的女巫，悄悄摸过去安个击倒地雷，要是不够用了记得这扇门正对着的走廊展示柜里，就有三个，不过得打破玻璃才能拿到，要小心准备好有女巫传送过来。

F. 沿着展示厅大门外的走廊一直往前走，会看到1楼的大门，打开进去前厅，走右边的从楼梯上到二楼，迎面就是一株女巫们召唤的魔藤，建议用烧夷箭直接秒杀，或是远远躲开。接着建议直接往地图南方走，来到一个有符文的大厅时要注意，左方有两个女巫，一个在行走巡逻，一个在高处晃头晃脑，可以先用昏睡飞镖解决上面，再对付下面的。

G. 这一层的东南方就放着黑市商人需要的物品，地图上原本也有标记，房间门是锁着的，但是可以从上面的气窗进入。记得不要直接拿走，而是走到其后方的安保室里，用重新布线装置关掉警报系统再拿。如果玩家急着拿对应的蓝图，就可以沿着刚才F点的房间里通往外墙的窗户走到之前提到的那栋有管道连上美术馆的公寓，然后一路跑回黑市。

H. 这一层的南方区域是女巫用于控制神谕姐妹团的地方，这里的法阵处有一个拉杆，拉下就会让玩家听到神谕姐妹团的低语，但是只要一拉动全场的女巫就会集中在这里，而且玩家需要拉三次。所以最合理的做法是，地上放好击晕地雷——最好是升到能生效三次还带连锁击晕效果的，拉第一次然后立刻躲开，等着一大片女巫被电晕，漏网之鱼尽量用昏睡飞镖解决，实在没办法就杀人，反正就是尽所能让自己可以拉动三次拉杆，解开奖杯/成就后立刻读档。然后请记下这个地方，但先别再碰这里了，因为关系到之后的不杀戮解决布里安娜·艾许沃斯的手段。

另外，偶然情况下，女巫们也会对玩家拉杆的行为没有反应，可能是因为附近的女巫都被解决掉了，没法触发脚本，也有可能单纯是BUG，如果你碰到了，恭喜你，这个奖杯/成就可以轻松拿下。

I.3楼虽然有一些可以搜刮的东西，但重点只有一个，就是在办公室里的布里安娜·艾许沃斯，个人建议玩家先从3楼的中庭围栏用超能力传送到4楼布里安娜办公室的上层，这里在一个靠近楼梯的陈列柜里可以找到纪念品：断裂的鲸骨剑。然后在里面的工作台区域找到废弃的镜片，就可以回到刚才H点提到的装置处，期间要小心不时会在办公室巡逻的亡灵犬。

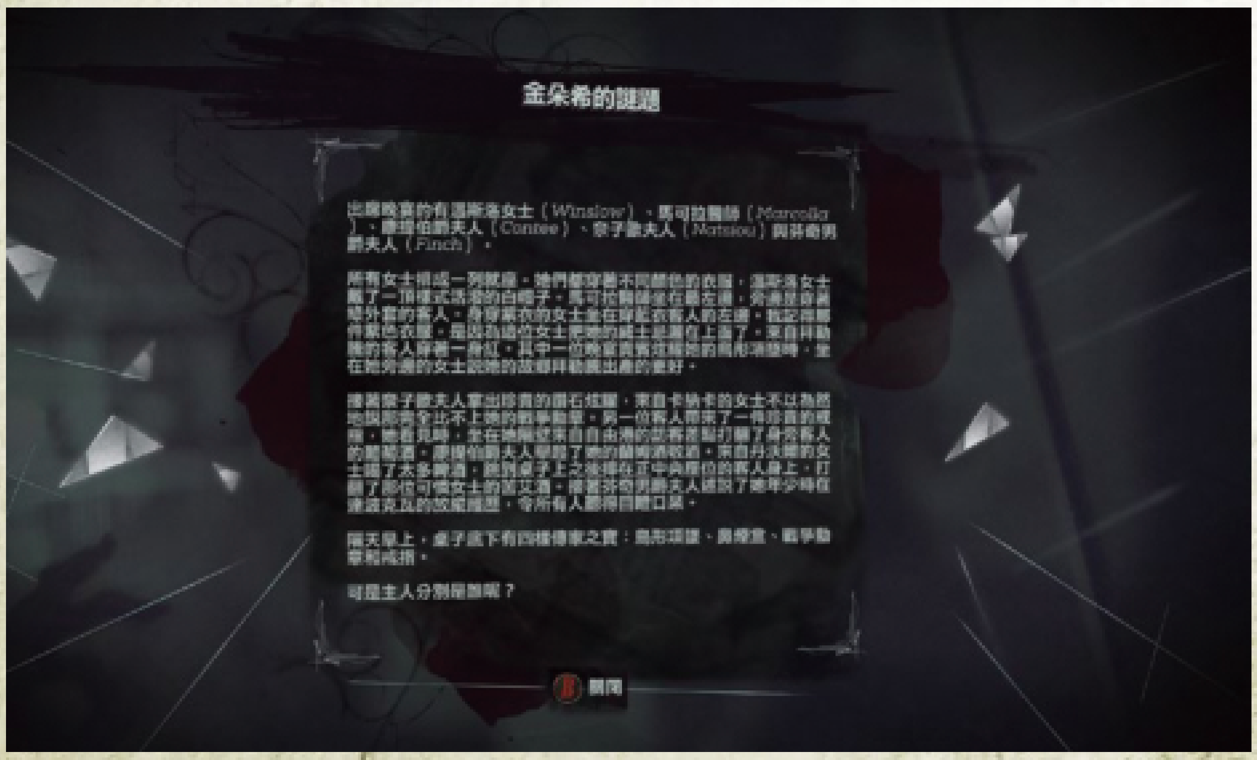
到了装置处，调查中央放置镜片的地方，把废弃的镜片放上去，然后就可以触发剧情动画，布里安娜能力就被废了。如果玩家还想要她身上的骸骨护符，可以将她用昏睡飞镖解决掉然后搜刮，勒晕不管用。之后别忘了去她的办公室，在通往4楼区域的楼梯上挂着一幅画 :《我的火将布里安娜烧成灰烬》。另外进行了这个仪式之后，全场的女巫和亡灵犬都会消失，玩家现在可以横着走了。现在任务已经完成，玩家可以回去和梅根交差了，记得小心赛里亚花园区域会刷出一些新的守卫，不过只要玩家保持在高处移动，问题不大。

另外，如果之前没有特意回去黑市，走的时候记得把物品拿给黑市老板，顺便抢劫他一回。



沙尘区

严格来说，沙尘区的内容是可以跳过的，玩家只要独立解开斯蒂尔顿大宅的大门谜题即可。但是这个部分的内容关系到几个奖杯/成就，更不用提还有收集品，所以实际上也是非打不可。沙尘区只有一张地图，下面将直接讲述相关内容。



A. 起始点，沙尘区是由三个主要区域组成，但在进入这些区域之前，玩家需要对付拦路的光幕。另外这里不时会吹过矿尘，大大降低可视度，但是对透视能力没有影响，合理运用可以帮助玩家快速通过障碍。这一部分个人建议玩家可以先去上层关闭风车电源，然后等待矿尘来临时直接通过光幕前去和梅根汇合，注意高混乱度的玩家会在通道里碰到不少血蝇，要么悄悄潜过去，要么多用烧夷箭。

B. 和梅根汇合后，对自己逻辑能力有信心的玩家可以尝试直接破解大宅的门锁，但是想要体验沙尘区又想要锻炼脑力的玩家也不必担心，就算破解了大门，玩家也可以继续前去沙尘区寻找其他线索。

这里提一下大门的谜题，这个谜题的内容是要从混乱的描述线索里理出哪一个传家宝属于哪一个人物，谜题的句式是不会变的，但是人物和对应的传家宝都会随机变化，所以并不能直接给予玩家们准确答案，但稀饭我可以在下面列出一个表格范例，大家可以按照这个表格把你读到的谜题中的条件一个个填上去，把能够确定的都一一对上号，最后得出的就是答案了。其中真正有意义的只有名字和传家宝，但是其他条件可以帮助玩家更好地确认每个人的特征，并摸索出她们对应的物品。

座位	左1	左2	中	右2	右1
名字					
颜色					
传家宝					
出生地					
喝的酒					



C. 和梅根对话完之后立刻跳下阳台，往左走，可以在通往中立区的入口看到本区的地图。

D. 战壕控制的区域中最重要的画作收集和蓝图收集都在沙龙的上层，直接用超能力可以快速从上层的木板通道来到沙龙的顶部区域，这里有一个战壕，但可以躲过不理会来到三楼，进入帕欧罗的办公室，在办公桌后方有一张画：《帕欧罗与无法抵达的基数》，拿完后往右转，可以看到另一幅画：《薇拉·莫瑞与其肌肤的附标》，可能有些老玩家还记得，画里的中年妇女就是前作中诡异的老鼠奶奶——起码是她没有被界外魔的力量完全腐蚀之前的样子。同时这个房间里也是一个界外魔圣殿。这个房间就是帕欧罗复活后会瞬移到的地方，所以如果玩家想要完成杀死他三次的奖杯/成就，可以直接在这里安一个弹射剃刀，回头玩家在其他地方杀死他后，他会在房间里复活然后被陷阱立刻秒杀，解开成就/奖杯。而如果玩家想要把他送去和副督军一起挖矿，记得在这里放一个击倒地雷。

蓝图就在帕欧罗房间下方的屋子里，里面有两个战壕，记得处理掉，然后打开房间中央被当做桌子的铁箱，蓝图就放在里面。

E. 之后沿着楼梯来到沙龙的一楼，向着朝后院的房间走，可以看到后院当中有第二对双人乐队在演奏，要是玩家不急着杀死帕欧罗，可以在这里先把音乐听完，然后从房间通往后巷的门走出去，往左看就可以看到一条通道，左边的第二个窗户可以翻进地下室。帕欧罗偶然会走下去羞辱那个被绑在地下室的督军，这里还有一个战壕在看守。玩家可以处理掉战壕，然后在楼梯布置好陷阱后，再用战斗声响把帕欧罗引下来耗掉他的第二条命。这一关看似有两个冲突的奖杯/成就“战壕死忠”和“众生院信徒”，前一个需要玩家拿副督军投诚战壕，后一个是倒过来，用帕欧罗作为投名状，但实际上两个成就/奖杯可以一起解，方法就是先勒晕其中一方的领袖，将其背到对立阵营的大门口，就可以解开相应的成就/奖杯，然后找个安全地方把对立阵营领袖藏起来，再仗着目前所在阵营区域已经变成友善，大摇大摆地走去这个阵营的领袖旁，趁着其落单将其勒晕，然后不被目击地将其带去另外一边阵营的门口，就可以解开另一个成就/奖杯。而走不杀人路线的玩家也要记得，就算是耗掉帕欧罗第一条命，也要用非致命手段，不然是算杀人的。

另外地下室当中还有一个蓝图，就在被绑起的督军左手边的台子上。

F. 搞定战壕这边的收集，可以从这个区域的北方绕过战壕的统治区，进入他们和督军前哨之间的中立地带，寻找一家名叫银框的锁住大门的店，打破橱窗进去，在房间东方墙壁上一个小挂画是可以作为纪念品拿走的。

G. 之后继续往东就会看到督军前哨，这里进入的方法仍然是走高处，因为他们有猎狼犬，鼻子很灵。先在传送到该区域第一个电灯柱上方时往北边看，会看到一条死胡同，里面的墙上可以找到标志，表明这里是柯尔沃的故居。转入死胡同里西面的一条更窄的小巷，跳上屋檐和上方的金属凸起物，砍烂挡住的窗户，就会进入柯尔沃的旧居。屋里没有太多值得一提的东西，但是柯尔沃的卧室有一个墙壁可以拿开上面的砖块，取走里面的马鞭草刀奖杯作为纪念品。

之后回到电灯柱，靠着督军前哨前方的木台来到二楼一个打开的窗户处，入内，走左边，跳上电梯门上方的凸起，走进电梯里，然后从电梯顶一路跳到4楼的电梯口，翻过破碎的窗户来到3楼走廊上方，沿着右边的凸起走，直到发现右方有一个破窗户，钻进去，右转就可以看到一幅画：《非撤离时间寻得阿拉米斯·斯蒂尔顿》。

回到破窗往左边看，下面就是副督军办公室，如果玩家想要送他去挖矿，可以趁着房间里其他人看不到他，将其勒晕，通过办公室朝外的窗户离开，带到刚才拿纪念品的店里先放着。同时走之前别忘了检查办公室角落的小木桌，上面有掌握着斯蒂尔顿大宅的战壕帮成员在被拷问致死后留下的钥匙。拿着这个钥匙，玩家可以回一趟战壕的沙龙，在后院二楼打开对应的房间，里面除了有进入大宅的密码，还有银框后方房间的钥匙，用途涉及到一桩交易，原本被督军抓走的战壕帮成员想要用两个醉鬼换出两个被抓去矿山干活的战壕帮成员，如果之前玩家有让帕欧罗陷入昏迷，现在可以扛着他前往银框，把他和副督军一人扔进一个箱子里，作为两个战壕成员的交换对象，被送去矿山挖矿。

H. 到此沙尘区部分的内容就算大致完成，不过最后提一提如何抢劫黑市。在这家店右边有一个被木板封住的口，打破后可以钻进去，来到黑市的后方，不过店的后窗已经被沙尘掩埋，倒是在上层店主夫妇所住的屋子后窗还开着，用十字弓箭射烂挡住大门的木板，现在可以回到店面正门从楼梯走上去进入房间。店主可能会喝了酒昏睡在椅子上，也有可能醒着，记得处理一下。然后可以从办公桌上的文本看到原来黑市后门密码是夫妇俩结婚纪念日，而在书桌后方的书柜上就有两人的结婚照和祝词，根据随机生成的祝词，玩家需要在走廊的日期版上找到他们对应的结婚月份（这里是英文的，没有被翻成中文，英语不太熟的玩家可以用他们的结婚月份的中文用翻译软件机翻一下，应该能对得上），后面被红圈框起来的数字就是后门密码。用密码开门之后黑市就成为玩家的掠夺对象了。记得黑市有斯蒂尔顿大宅的地图，拿了对下一关攻关大有帮助。

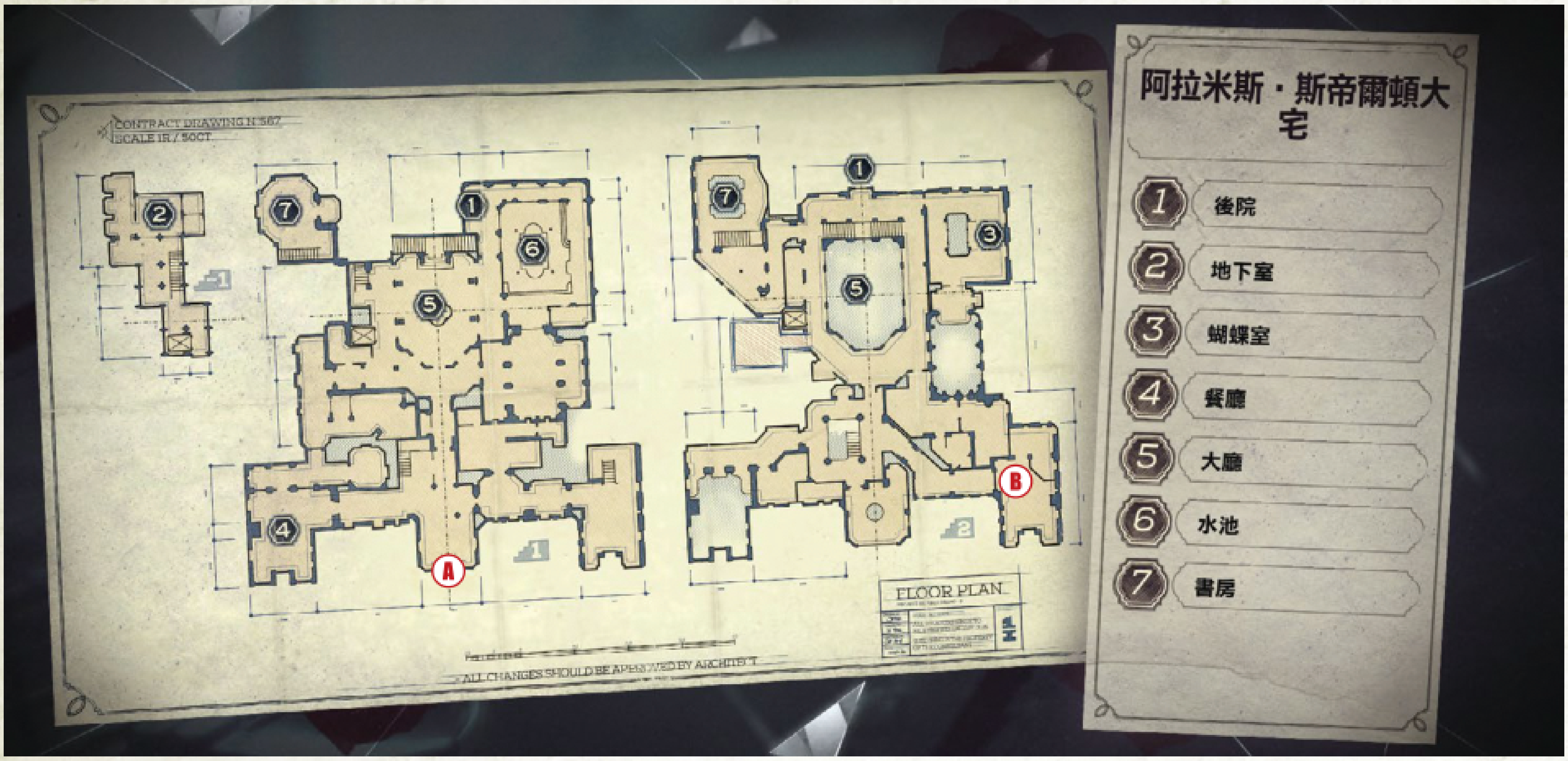
石板上的裂缝

本关也只有一张地图，但是整体潜入规则来了个风云突变，玩家只有影响身体能力的超能力可以继续产生作用，消耗魔力的超能力全部不可用，反倒是加了一个观察不同时空的装置，因此本关要找齐所有收集也是最麻烦的，毕竟没有透视能力可以用了。另外不同时空的场景会有不同收集品，所以虽然只有一张地图，但还是会分成不同部分来说明。

●现在的大宅1

A. 起始点，注意，在大宅当中玩家要养成一个习惯：先确保自己所处空间安全，然后打开时间仪的观察扇面，确定另一个时空的空间也安全，或是锁定危险所在的位置，然后再穿越时空，不然很容易会变成在两个时空腹背受敌。

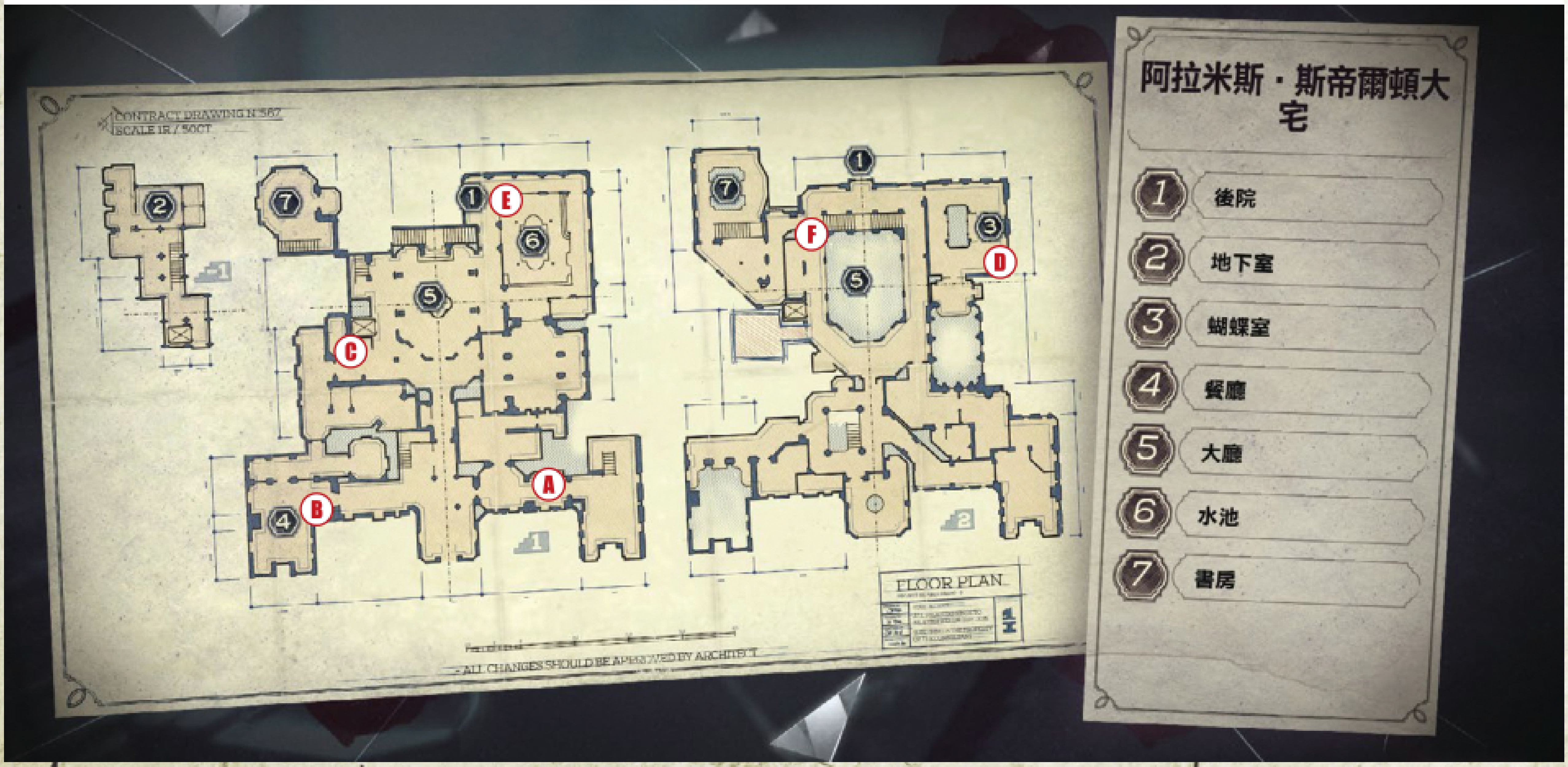
B. 一开始玩家没有时间仪，进门右转就可以看到斯蒂尔顿被关在一个房间里，但是想要进去，得直上二楼，从斯蒂尔顿所在房间上方的破洞跳进去。和他对话后界外魔登场，最后会给予玩家时间仪，本次攻关才算正式开始。下一步请看过去的大宅 A 步骤。



●过去的大宅

A. 拿到时间仪后，走到大门旁，小桌上会有一个日历，对准日历时空转移，就可以拿到过去的日历作为纪念品。之后先别急着转移回过去，透过门洞看好外面的士兵和女仆都走开后，再回到过去，走出大门外，紧贴牢笼，转移回过去，就可以成功脱离这个房间了。之后记得回头调查门上的纸条，知道斯蒂尔顿位于房间的后院。

B. 沿着走廊往 1 楼餐厅走，这里有个奖杯 / 成就要求玩家不杀死这里



的卫兵就拿到房子的主钥匙，方法比较简单，先注意不要引起守卫的警戒，打开房间门进入房间内，然后立刻穿越回现在，打开扇面，可以看到主钥匙就在桌子旁一个小矮桌上，在现代时空钻到桌底，然后启动穿越，回到过去后拿走钥匙再立刻穿越即可。

同时这个房间的北方通道往东走可以看到一个大型宝库，在过去是锁着的，现在则是开着，先从现代走进宝库然后回到过去，可以看到一幅画：《交换律之鼠与哭泣者》，宝库的保险箱里还有一张蓝图。同时在过去记得割断宝库里雕像的挂钩，那么回到现在之后雕像就不会堵住宝库后面的漏洞了。

C. 从金库钻到后方的工房，换回过去，玩家现在可以用主钥匙打开通往中庭的门，但如果玩家觉得太暴露，可以去门左方的桌子处，躲在桌子下时空穿越回过去，就可以进入一条密道。但要注意玩家一出现就会处于一个血蝇巢旁边，玩家可以用特殊的方法将其消灭，走前两步穿越回过去，把地上的猎狼犬尸体搬到房间尽头的焚化炉处，将其烧掉，破坏因果，到了现在血蝇巢就没了，还留下了一个输入着正确密码的保险柜门，大家知道该怎么办了吧？

D. 第二张画作也在过去，建议回到现在斯蒂尔顿被关押的房子外，回到过去，打开厨房门入内然后回到现在，通过厨房东北方的通道上气窗进入一个小房间，其背面的窗户对着一个户外庭院，解决一只猎狼犬，然后回到过去，看一下庭院中的守卫和楼上守卫的对话。等楼上守卫走开楼下守卫自顾自干活时，将其解决掉，然后用十字弓箭射击楼上守卫之前所在的阳台下方的两个拉索，导致阳台变成濒临崩塌状态，此时回到现在就会发现阳台崩塌成了平台能够让玩家跳到楼上的阶梯。爬上现在大宅二楼的房间后，别急着穿越，先跳上房间高处的凸起藏好，然后穿越，就可以躲开下方的守卫。画作：《拷问者的四元低吟》就在房间的东边，附近有一个守卫长期看着，需要解决掉。

E. 之后玩家离目标就不远了，在过去，玩家可以在房间高处凸起的平台找到一个通往下层游泳池的落点，站好后穿越，落下到地面后，躲着点血蝇巢进入地图东南方的更衣室，站在西南方屋角穿越，可以正好躲到过去更衣室的屏风后面。看好门外没有其他守卫，把挡路的守卫拖进更衣室解决，再搞定东边巡逻的守卫，躲着泳池边沿上巡逻的守卫朝着西北角走，沿着泳池最东边走到东北角，正面对着的大门可以通往后院，但是左边走廊还有两个守卫，玩家得瞧准机会直接走到大门旁的屏风处，然后开门走人。接下来的内容请看后院部分。

F. 如果玩家没有让斯蒂尔顿昏迷，那么他还是会参加降神会，未来并没有改变，因此玩家原路返回后，需要解决掉通往中庭路上的两个守卫，和在中庭巡逻的两个守卫，然后潜入通往二楼大楼梯的下方（植物栅栏的下面是可以钻过去的），修改电击塔的线路，然后就可以从楼梯左边潜上二楼，书房前方有两个在偷看的守卫，其他方向巡逻的人也不少，需要靠着天花板上吊着的花坛作为掩护一个个慢慢解决。等没有人可以骚然玩家后，就可以来到书房门前，在门右边的密码锁上输入密码入内。之后玩家可以看到一段过去的幻影，知道德丽菈是如何变得不死。完成任务后玩家就可以离开大宅了。

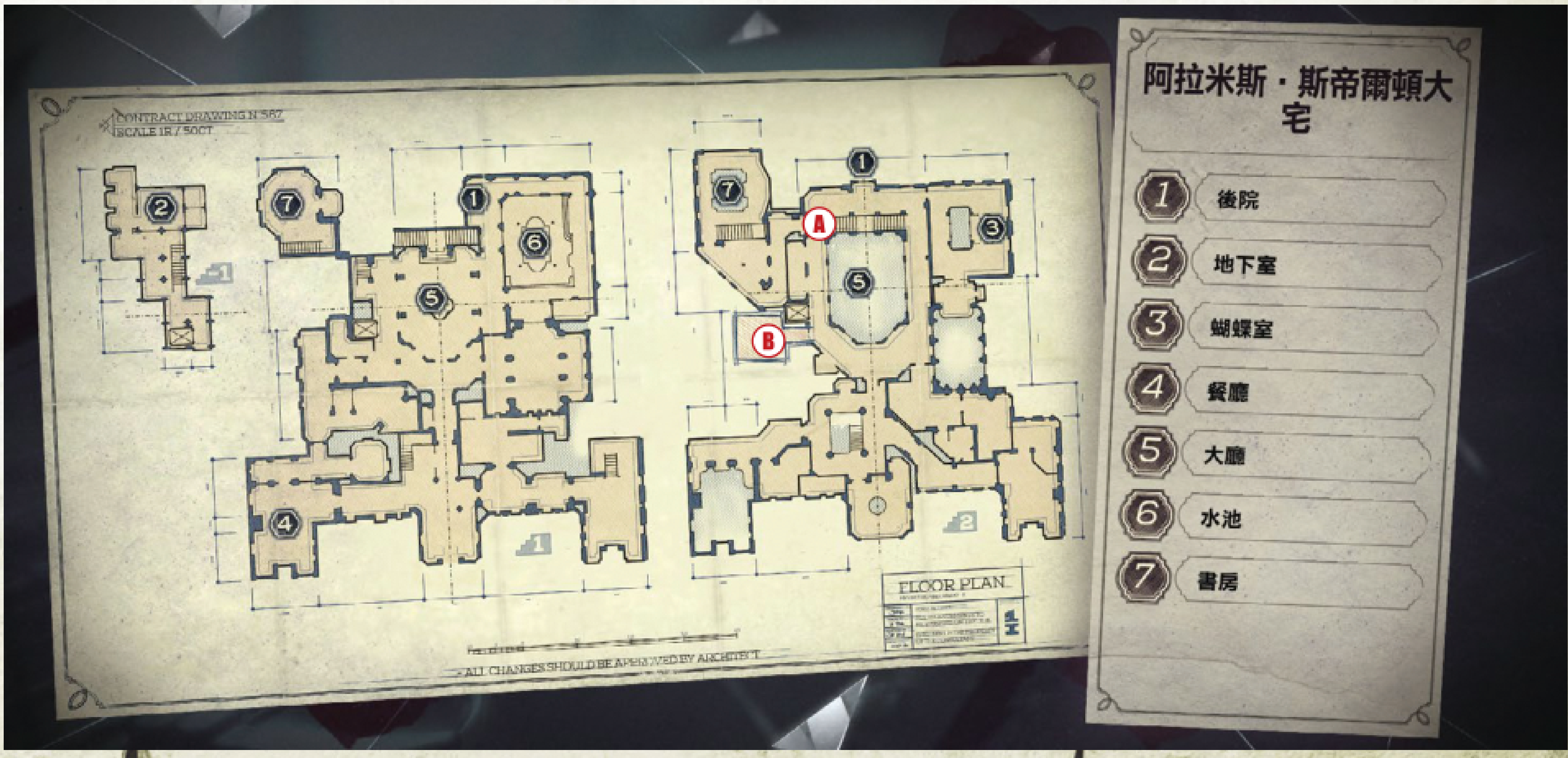
●后院

1. 后院结构非常简单，所以也没有地图，这里会给大家一个简单的指引。首先，先提警告，只要玩家采取任何手段令斯蒂尔顿陷入昏迷，无法加入德丽菈的降神会，那么未来就会改变，现在的大宅 1 地图会被现在的大宅 2 地图取代，所有的收集品也会消失，所以玩家最好在收集完了现在的大宅 1 的所有物品后再来进行后院的行动。

2. 然后，如果玩家的确是如笔者介绍的那样进入后院，建议直走，在走廊尽头右边会有一个可以跳上去的木平台，然后沿着木架子前往斯蒂尔顿所在的小亭子。进入降神会房间的密码就在亭子小几上摊开的书里，如果玩家只想要拯救斯蒂尔顿（他如果正常活下来会在本关结束后登船并给予玩家大皇宫的地图还有密道的信息。），那就直接给他一发昏睡飞镖，未来就已经改变，此时玩家根本不需要密码，只需要回到现在，就会发现大宅已经全改变，包括了在过去被封闭的书房。而如果玩家不打算拯救斯蒂尔顿，可以用刺痛箭把他吓走，跳下小亭读了密码立刻从亭子后方的下部通道绕回来时的大门离开即可。根据选择不同，玩家们的情况可能会变为过去的大宅的 F 步骤和现在的大宅 2 的 A 步骤。

●现在的大宅2

A. 现在的大宅 2 因为斯蒂尔顿没有被魔法影响，所以虽然没有那么豪华，但还是个正常的庭院，里面也没有卫兵，只有一堆仆人，但他们只要目击玩家一段时间后还是会让玩家进入被发现



状态，所以还是利用好时间仪和各种高处的花坛躲开他们的视线来到书房。现在的大宅2的书房已经没有密码锁，玩家可以直接砍掉木板推开门入内，然后就会被扯回过去的大宅中，观看德丽菈是如何重生并变得不死。完成任务后玩家就可以离开大宅了。

B. 玩家可以顺路去一下在过去斯蒂尔顿准备兴建的办公室，在现在的大宅2中已经建成，里面有一些好东西，包括一个骸骨护符。另外在这里提一下，改变时空后原本光幕所在的区域也会出现新的符文和骸骨护符收集，千万别错过。

大皇宫

大皇宫包括两个区域，前置区域为皇宫区，后面为大皇宫，其中前者收集不多，但是有一家黑市和一幅画需要收集，还有不少值得一拿的物资。后者关卡开阔，但是塞了一堆极其碍事的平民，非常考验玩家的潜行功力。

●皇宫区

A. 起始点，注意左边的港口处有一艘走私船，但是没有钥匙进不去货仓，这个部分关系到之后的黑店抢劫行动。

B. 小巷出口右边墙上有这个区域的地图。

C. 通往光幕前方的广场区域有个自动灯塔，还好照的范围比较小，玩家可以通过场景南方的一系列电灯柱直接用超能力传送到其背后拿掉电源。

D. 之后向着南方看，灯塔正对着的建筑三楼室内有不少血蝇，里面其实还有一个共生者，但是都搞定后，可以在这个屋子的后方找到一幅画：《多德与失落季节的抛物线》。

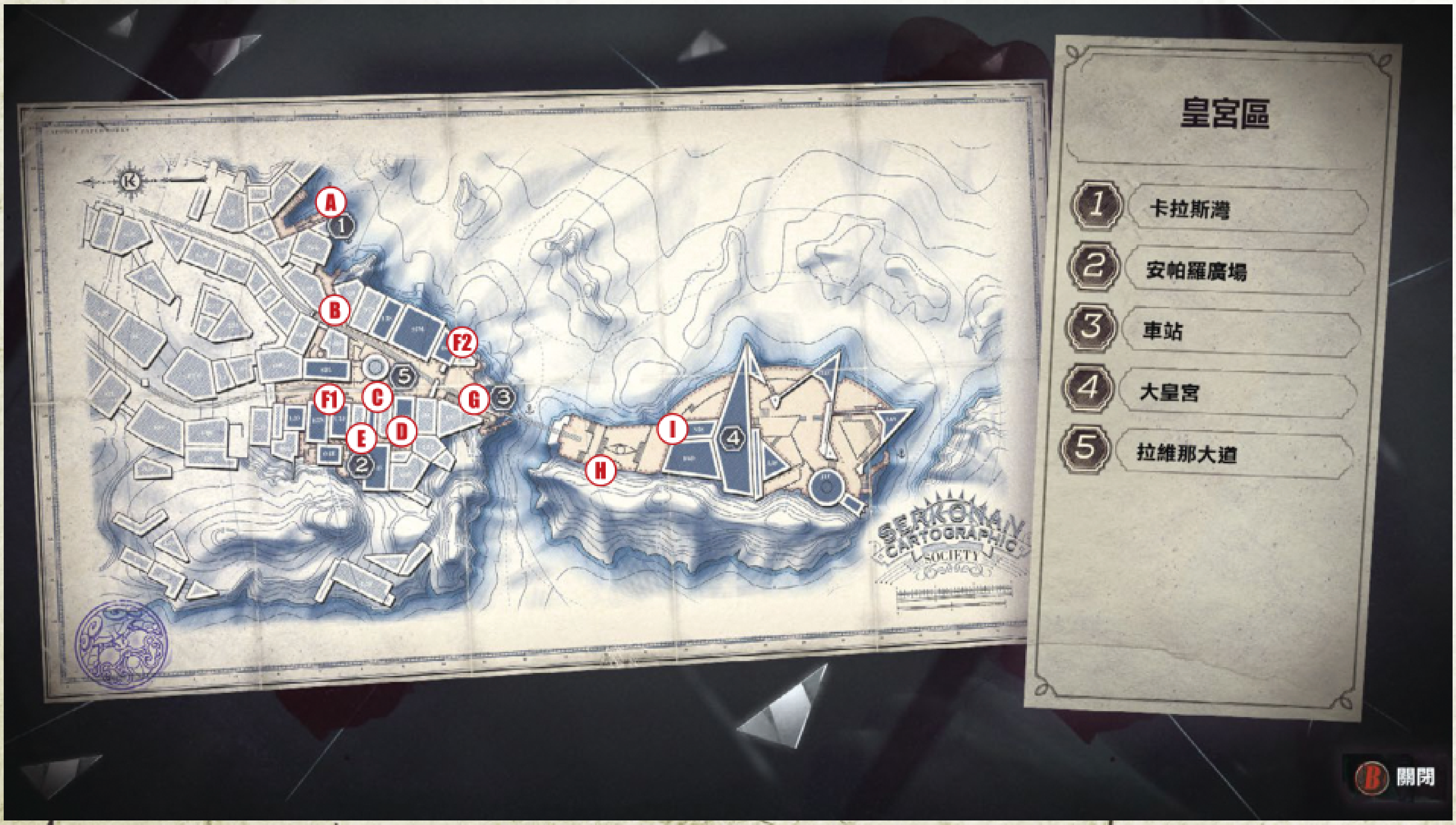
E. 如果之前玩家都抢掠过黑市，这里不建议和他正面做生意，因为他雇佣了战嚎守在店外面，甚至是店里面也有一个，虽然还是能够对付，但特别麻烦，不想闹出误杀人问题的不杀人通关玩家严重建议直接略过，抢完店就走。抢法根据玩家在关卡当中的行动顺序不同有不同变化，个人建议是直接在D点找到画之后来到楼下的房子，把里面的两个守卫都解决掉，再去黑店后方（可以从地图最南侧绕过去，不用通过需要输密码的铁门），看到女走私犯因为没带暗号而和店主吵架后，将她勒晕并抢走她身上的钥匙。跑回走私船，开门进去并启动声谱仪可以听到黑市暗号，之后跑回黑市后门，调查门并对上暗号门就会打开，接下来就是大抢特抢的时候了。

F. 有几个方法可以前往大皇宫区，个人推荐玩家们使用地图北方横跨光幕的公寓，虽然获取钥匙的过程比较麻烦，需要前往F1地点处的保险柜商店，在柜台的收银机里拿走钥匙（记得勒晕店主免得他叫来守卫，如果玩家需要附近通往黑市的后门拦路铁门的密码，也可以在店里内部柜子下方的桌面上找到），然后前去F2地点处的公寓用钥匙开门入内再前去大皇宫，但是公寓里不但有一张蓝图，还有一个保险柜，密码就在保险柜正对房间里墙上的一幅照片中，里面也拍摄了一个保险柜，上面输入的密码就是打开房子里保险柜的密码。

G. 通过光幕之后，其实玩家就已经进入了大皇宫地区区域，不过前一段路只会显示在皇宫区地图上，所以留在这里说明。这个区域并没有大值得一提的收集品，所以个人建议如果玩家已经把铁路的电源关闭，可以直接沿着铁道走过去，如果没有关，可以快速通过这个区域南方的楼梯走上车站，躲开守卫直接用电车前往大皇宫区。玩家甚至可以从最东边的下方码头游去对面的大皇宫区下方区域。

H. 大皇宫车站是最后一个没有被显示在大皇宫地区中的区域，在车站通往前庭通道的南方楼梯处，玩家可以偷听到一个守卫在和一个女工讨论如何偷窃公爵身上的钥匙，获得一个判断谁是公爵谁是替身的线索。之后建议直接用超能力通过南方水池上的浮灯，来到北方楼梯处，会听到两个守卫在讨论公爵和他的替身，知道其中一个“公爵”是在寝室当中。

I. 进入大皇宫的主入口，这个地方有精英守卫看门，不太好进入，但是其实可以通过传送到入口上方的大斜檐上，向着东北方的水池移动，在贴着水池的屋檐落下，绕回入口处，就可以来到精英守卫的身后，可以看准机会通过入口处的大窗户闯进去。接下来的关卡内容将留在大皇宫区地图上说明。



●大皇宫

A. 进入大厅前厅后位于A1处，会发现大厅中起码有两个守卫，不过都不在巡逻状态，个人建议直接用超能力传送到南方的楼梯间（小心别被二楼巡逻的发条士兵看到），沿路往下走，进入地下室。

B. 地下室有两个士兵在巡逻，利用屋顶上悬挂的吊灯作为躲藏平台，将他们分开解决，然后面对红圈标出处的木制墙壁，往左边看，会看到酒柜上有一个小按钮，按下后就可以打开木制墙壁，进入公爵的秘密会议室，会议桌的中央放着一张蓝图。

C. 会议室北方有个放着德丽菈画像的秘密祭坛，直接用剑砍破房间北边的屏风，就会发现后方被封住通往淹水地下室的通道。这里水下有一个符文，记得收集。一路往着北方游，在处理完一个充满了血蝇的地下大厅后，向东方走，砍破拦路的木板就进入到了私人花园的北下方。立刻拿走门正对着的电源处的鲸油，拦在私人花园最东方角落前的电击塔就会失去作用。

D. 这里有机会会出现其中一位“公爵”，想要验明他正身，一个是听台词，假公爵会抱怨真公爵对他的种种不合理对待，而真公爵只会忙着考虑自己的统治大业。同时只有真公爵身上挂着金库的钥匙。如果这里没有公爵的身影，就可以忽略，因为只会有女仆在打扫。注意如果玩家不想冒险，建议存个档，把“公爵”勒晕然后放到私人花园的顶棚上，回头如果确认了这个是真公爵，再来处理，而如果发现这个其实是替身，那么最好读档并与其进行交谈触发不杀人消灭目标手段，走暗杀路线的玩家可以干脆忽略他。

E. 从D点向着南方的金库出发，这附近有一个发条战士和一个守卫的在巡逻，但因为守卫会走到通道的北方，所以可以优先解决，之后发条战士还是推荐用击晕地雷废掉，不推荐打掉头让其变成静默状态，因为玩家最后要通过这附近的小码头离开大皇宫，如果回头过来的时候忘了发条战士的状态，搞不好又会闹出新状况导致要读档，还不如干手净脚消灭掉。之后可以前往金库的正门，这里被一个电击塔看守着，但对付起来比较简单，直接来到金库入口上方有玻璃穹顶的屋顶，靠近金库大门的一侧有一个穹顶缺口，下方就是电击塔的电源所在地，而从这里落下去并不处于电击塔的攻击范围，拔走鲸油瓶就可以废掉电击塔。如果玩家之前拿到了钥匙，那么可以从这里进入到金库，请跳到金库内部解说的步骤，没有拿到钥匙的玩家请看下一步。

F. 来到F1点——即金库的顶部，往大皇宫主建筑看，可以看到4楼的露台（上面有一个警报器），此为F2点。这一层的室内是德丽菈的卧室，只有一个警卫，其余两个NPC是仆人，可以轻松正面勒脖子搞定。搜刮一下这里，有不少好东西，在大厅钢琴正对的墙壁上挂着一幅画：《她的面容是我的微笑》。

G. 之后从德丽菈房间的大厅大门处离开，解决掉楼梯间里的精英守卫，从北方的大门进入公爵的办公室。这里记得保持安静，因为公爵办公室里有一个休眠状态的发条战士。先爬上书柜顶部观察，如果房里只有仆人或是守卫，安静解决掉，然后用击晕地雷消灭发条战士就可以大肆搜刮——包括有打字机的桌子上的用于解开2楼警卫办公室保险柜的密码，和房间东南方壁炉上的一幅画：《我的名字在他们唇上》，两个书柜中间的矮柜右边抽屉里则放着一张蓝图。但如果发现其中一位公爵在房间里，那么最好先辨明其身分，处理方法和之前D要点处说的一样。

H. 除非玩家是要直接杀死公爵，不然玩家是必须要来到5楼的公爵寝室的，进门后东方的房间是浴室，如果玩家和替身谈好了条件，他会躲在这里，记得偷走他身上的钱和宝箱钥匙（F1），然后这层西方的惟一一个房间，里面的宝箱打开后可以拿到一些钱，房间里也有一些物品值得搜刮。之后来到房间中央，通过吊在楼顶的花坛，玩家可以传送到房间最顶部的横梁——这里的高度已经比第6层的房间（F2）还要高，所以在这个房间里的公爵不会看到玩家。如果之前玩家已经辨明了他的真身，那么可以把他勒晕（记得先确认房间里没有守卫），如果还没有，就通过之前提到的方法判断好再下手。

想要执行非致命解决目标手段的玩家可以直接把勒晕的公爵放在下层房间中央的床铺上（F3），观看剧情后，公爵就会被解决。注意剧情后房间里会多出一些新的守卫，记得解决或绕过。

I. 无论玩家是通过什么方法，现在你可以进入到公爵的金库当中，注意，金库的上层是安全的，但是下层有一个发条战士在巡逻，记得先对付掉。之后可以不用急着抽走德丽菈的灵魂，而是来到金库的下层东方，拿走放在一个原始鲸骨旁的纪念品：破损的瞪羚装饰。之后拿走德丽菈的灵魂，搜刮一番金库，就可以从金库大门走向北方的小码头离开了。而如果玩家还想要收全符文和骸骨护符还有其他值钱的东西，可以在大皇宫下面三层多多搜刮。



女皇受死

这个部分先要提一下恐怖鞭痕号，因为这是玩家最后一次登上这艘船，同时船上也多了不少可以拿的东西，包括一个蓝图，就在索克洛夫的工作台上。然后还要记得上甲板和梅根对话时，要偷走她身后的钥匙，但不要触发对话，而是来到索克洛夫所在的主舱室里那一扇一直打不开的门，调查里面的文本和录音，然后和梅根对话，才可以触发真正的对话剧情。之后玩家需要选择是放过她还是杀死她，有不杀人通关成就 / 奖杯要求的玩家记得别手抖选错。

之后的关卡部分分成了三个区域，其中王塔区能够查到的地图还是当初第一关的那一张，但是实际关卡内容和某些房屋的结构都出现了一定的变化，还好整体地图形状是一致的，所以继续沿用。通往丹沃尔王塔外的区域则没有地图，还好这个区域一来沿用了一部分来自于前作的区域素材，相信老玩家还有点印象，二来则是结构相对简单，所以用文字表述足以应付。至于丹沃尔王塔，会配有地图介绍，而且还是用前作当中的丹沃尔王塔套用本作的引擎重制的，相信不少老玩家也颇为熟悉。

●王塔区

A. 上岸地点，这个区域中码头和东边的区域基本上是没有敌人的，只有最南方的市场区域和一栋原本被废弃的建筑里有帽客帮的成员，所以大部分情况下可以直接高调行走的，但要小心有时候西方区域的猎狼犬会走过这一边，导致玩家被发现。

B. 建议来到关卡后先来到这个地方，把黑市商人的走私艇上的值钱物品搜刮一空。

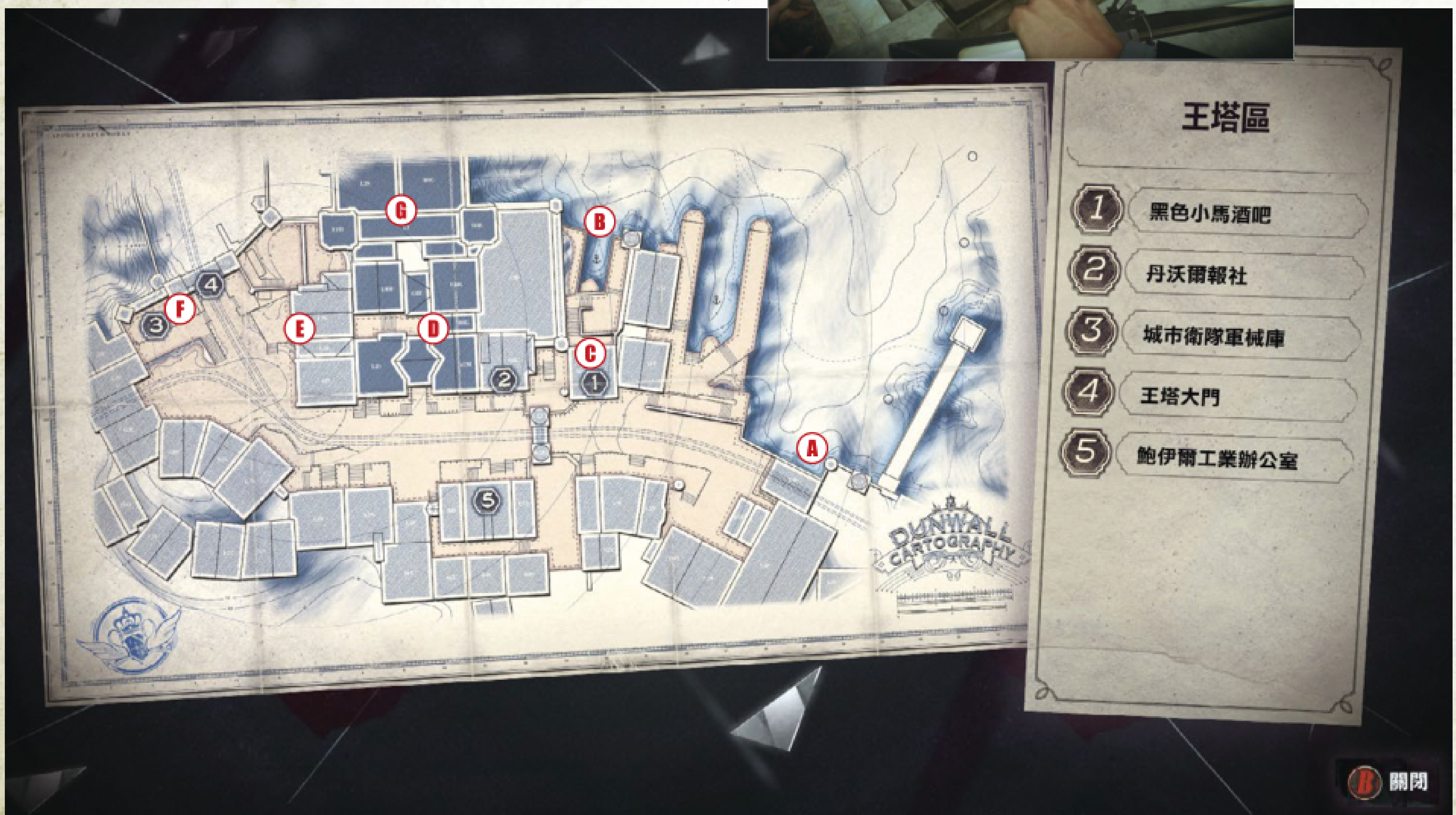
C. 原本的黑色小马酒吧变成了黑市，而且下方的仓库这时候是锁住的，防止玩家掠夺黑市。个人建议先不要下手，利用这最后一个黑市补充好物资，把整个王塔区清理一遍并且拿走最后一张蓝图，在黑市升级之后在考虑偷黑市。具体的步骤会在后面拿到钥匙的位置提及。

D. 丹沃尔报社楼上的报纸发行商如果之前被玩家救下，如今他会仍然在坚守，玩家可以和他对话了解一些故事背景。同时报社通往西方小巷的铁门外北方有一个放着许多酒瓶的柜子，黑市下方仓库的钥匙就藏在一堆酒瓶后面。拿走后回到酒馆下方打开仓库门然后立刻往右看，会发现天花板上有个缺口，可以让玩家直接进入黑市内部。接下来该怎么办相信大家懂的。

E. 蓝图就放在这个房子当中，高混乱度下不要贸然开门，因为后面有陷阱，可以考虑直接用手雷炸门，或是躲在门最边沿用最远距离调查大门，可以在不被击中的情况下触发陷阱，低混乱度下则需要寻找开门的钥匙，但其实把附近猎狼犬解决掉后直接用手雷炸掉大门比较省事。蓝图就在屋子中的长桌上，而保险箱的密码仍然是原本挂画的画板上写的那一个。

F. 黑市有售卖城市卫队军械库的钥匙，需要买了之后才能进来这里搜刮，不过物资丰富程度还是很对得起钥匙价钱的。

G. 按照逃跑时的原路回到皇家密室的出口附近，会发现这里被女巫用能力封住了，然后在外面安置了一个麦克风，玩家可以选择用麦克风对丹沃尔城市的居民宣告自己的回归，但之后记得赶紧放一个击晕地雷然后躲进密室通道的高处，因为会有两个女巫传送过来追捕玩家。



●丹沃尔王塔外部

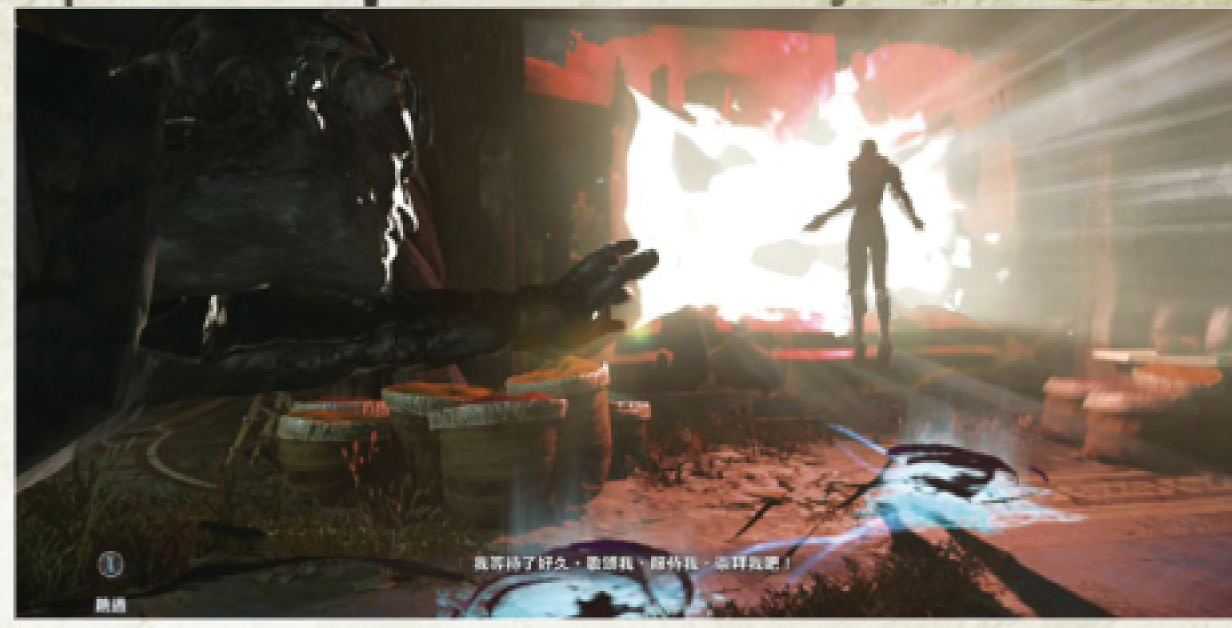
1. 这个区域最重要的内容是最后一幅需要收集的画 :《卢卡垂望于我》，位于王塔通往升降船塔大桥下方，附近会有三只头骨状态的亡灵犬，但其实不用理会，可以靠着超能力直接从上方桥梁处传送到画作旁边拿走然后直接离开。



◀亡灵犬看似离画作很近，但其实只要安静靠近并不会惊动它。

2. 进门在城市卫队检查站处发现大门紧锁，正常流程是在控制室重新填充一瓶鲸油作为能源来开门，但个人建议可以直接用超能力走大门上方的楼顶，可以躲过三株拦路的魔藤。

3. 最后，在进入王塔内部之前，记得前往位于场景中央的高处凉亭——玩过前作的玩家应该都认得，这里是洁瑟敏女王当年遇刺的地方，调查凉亭里的纪念碑可以解锁成就 / 奖杯“凉亭”。



●丹沃尔王塔

A. 进入王塔区域后 1 楼最右上角的这个房间（A1）里，可以听到两个女巫在讨论德丽菈所在的位置。A2 所在处可以在墙上看到王塔的地图。

B. 玩家的目标有两个，一个是恢复电梯电力，一个是搞清楚德丽菈在督军小礼拜堂里搞什么名堂，建议先去查清楚小礼拜堂。B 点是个不错的入侵王塔 2 楼道路，但是需要注意在破坏拦路木板时要准备好对付闻声而来的女巫。

C. 来到 2 楼后，玩家可以沿着厨房烟囱处搭着的木板走进南边的厨房，沿此处的通道从 C1 一直走到 C2（记得走走廊上方的通风管道，下面有女巫和发条战士拦路），打开门进入 2 楼的楼梯间，小心这里巡逻的发条战士，直走到 C3，就可以进入督军小礼拜堂。调查桌上的文档并且按照提示制作出有缺陷的符文，达成非致命解决德丽菈的第一条件。

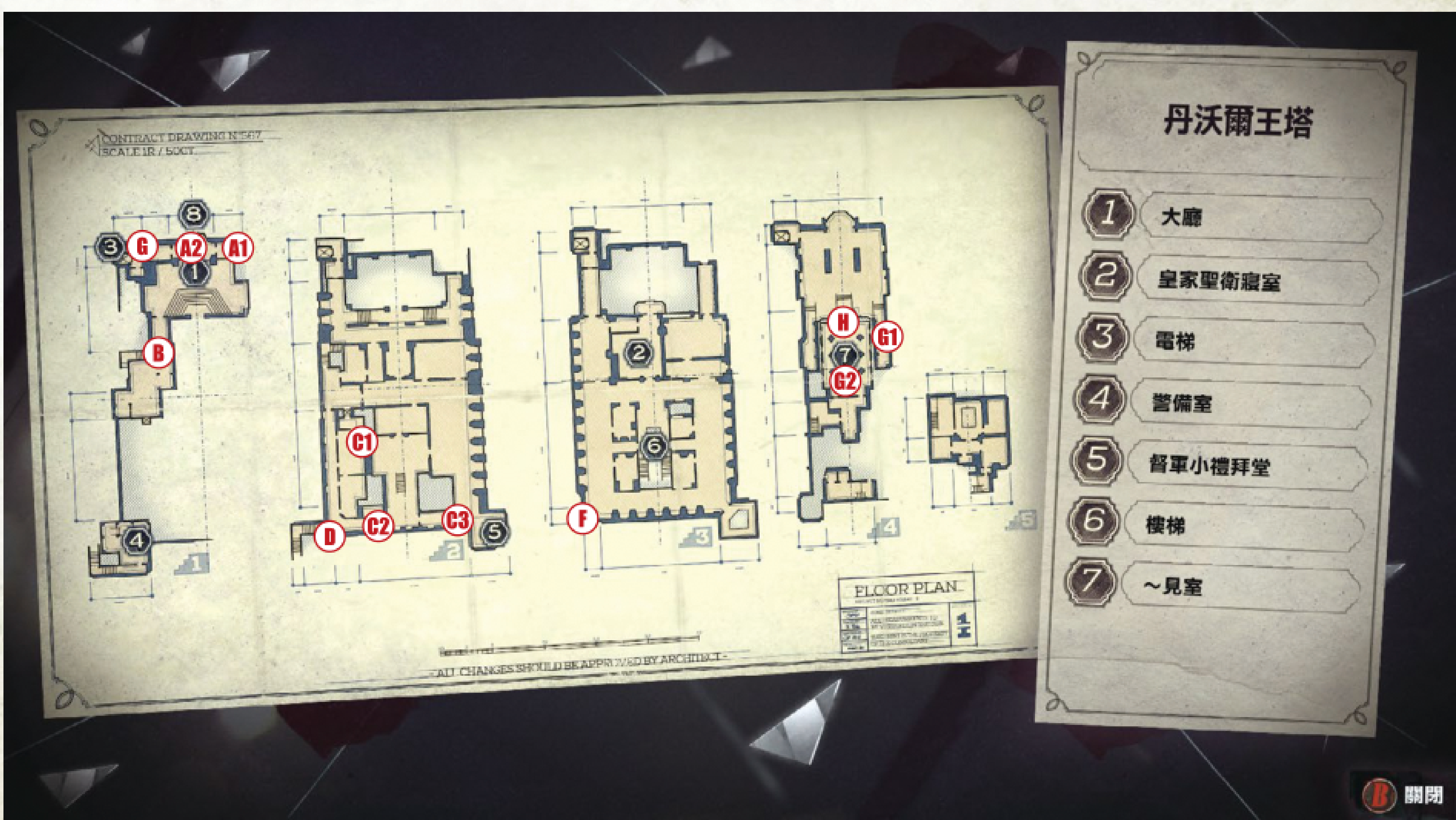
D. 沿路回到之前途经的通往警备室的入口，可以一路走楼梯来到警备室，记得先在房间门口设个击晕地雷，因为玩家一旦用鲸油瓶在警备室重启电源，立刻会有两个女巫走下来巡视，而这条路是单行道，躲无可躲，房间里的挪腾空间也不大，最好是陷阱搞定。警备室的上方管道上放着一个符文，记得不要错过。

E. 如果玩家还想要探索，可以搜搜 3 楼，但并没有决定性的收集内容，想要发展剧情则可以前往电梯处，小心一楼大堂里会有通电后才出现的女巫在巡逻，另外请注意，电梯顶部其实藏着一只亡灵犬，鉴于射击角度太差，所以正规对付方法是直接用手雷丢进去将其炸死，缺点是这样电梯会损坏，玩家只能够通过电梯井里一个个的电箱作为垫脚慢慢爬上 4 楼。但其实玩家可以爬上王塔入口大门左边的书柜，应该正好可以提供一个让玩家射击电梯顶部亡灵犬的角度。

F. 但如果玩家觉得对付位于电梯的亡灵犬太麻烦，也可以通过三楼处艾蜜丽母亲的秘密休息室，直接从暗道进入觐见间后方的安全室。密道就在标注的地点处，调查火炉右边墙上造型奇特的灯，就可以开启火炉后方的暗门，并且在这个房间找到一个能够直通到安全室的密道。

G. 王塔屋顶的敌人基本都不用理会，玩家可以来到觐见室外围的东边，然后从打开的窗户（G1）潜入里面。在之前的版本里，这里有时候游戏会出现 BUG，导致德丽菈坐在王座上不动弹，还有三个亡灵犬看守，以至于玩家无法安装缺陷符文来执行非致命手段，但在 1.02 版本后似乎得到了修复，德丽菈会站在画作前进行绘画，玩家可以从容安装符文（G2）。但在之前还有一件事情要办，就是进入皇家密室，在艾蜜丽的睡床旁一个马桶里，拿走最后一个纪念品：皮尔森太太，如果玩家是从 F 点进入这个场景，那么应该已经拿到这个纪念品了。记得小心密室外床上有一只亡灵犬。如果玩家之前对兰姆西采用了非致命解决手段，可以在旁边的金库房间里看到他的悲惨下场。

H. 最后把心脏中的灵魂交还给德丽菈，就可以进入画中世界进行决战。击败她的方法很简单，在安装缺陷符文后，进入画中世界，立刻右转到石山旁边，爬上玩家进入画中世界时头顶上的山崖，就可以看到在施法的德丽菈，直接杀死她就可以完成执行暗杀，勒晕后将她带出画中世界，放上王座，就可以让她被永远困在画中世界里。至此，游戏结束。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

成就/奖杯攻略



●XOne版

成就总数	50
全成就难度	4/10
全成就所需时间	约30-40小时
在线成就	无
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	有，但有部分可以通过新增的选关模式补回来。
难度是否影响成就获得	否
成就BUG	无
特殊需求	无

●PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
51	38	10	2	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约30-40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	有，但有部分可以通过新增的选关模式补回来。
难度是否影响奖杯获得	否
奖杯BUG	无
特殊需求	无

综述

总体的白金/全成就路线其实就是前文当中提到的两个重要奖杯/成就“暗影”和“清清白白”路线解锁次序安排，前者要求玩家不能被发现，后者要求玩家不能杀人。只要安排好了这两个必须都得到通关才能解开的奖杯/成就所对应的游戏周目，其他成就/奖杯就可以按照周目对应的内容插入进去。鉴于玩家们可以采取一个周目只解不杀人/不被发现中的一种或是两个一起解开，情况各有分别，所以下文当中的奖杯/成就解法只会说明具体操作方式，对应玩家自己需求时应该如何处理还请大家按照实际情况判断，一般来说无非是S/L大法或是延后到下一个周目解开又或是通过选关解决，部分需要小心别错过的奖杯/成就会有对应的提示。

丹沃之昼，卡纳卡之夜

解锁条件 获得此奖杯外的所有奖杯

皇室图章 10点/

解锁条件 已收回你的图章戒指
获取方法 剧情解锁。

南方珍宝 10点/

解锁条件 已抵达卡纳卡
获取方法 剧情解锁。

内心的野兽 10点/

解锁条件 已处理亚历珊卓·海芭夏医生
获取方法 剧情解锁。

迷宫之心 10点/

解锁条件 已在机关宅邸发现安东·索克洛夫
获取方法 剧情解锁。

1849年之夜 10点/

解锁条件 已造访过去
获取方法 剧情解锁。

灵魂窃贼 10点/

解锁条件 已带走德丽菈的灵魂
获取方法 剧情解锁。

公爵下台 10点/

解锁条件 已消灭卢卡·阿比尔公爵
获取方法 剧情解锁。

最大的礼物 10点/

解锁条件 已拯救你最后一个已知的家人
获取方法 看似是剧情解锁，其实会错过，因为如果玩家选择自己坐上王座而不是拯救被石化的柯尔沃或艾蜜丽（视玩家选操纵哪一个角色而定），就会错过这个成就/奖杯。当然要补也比较简单，因为最终决战前是有自动存档的，读档再选择一次即可。

言论自由 15点/

解锁条件 拯救丹沃尔报社印刷业者
获取方法 请参考关卡详解部分“丹沃尔漫长的一天”关卡“王塔区”地图的C点说明。

病态偷窃 15点/

解锁条件 为明蒂·布兰查德窃取尸体
获取方法 请参考关卡详解部分“世界边缘”关卡“督军办公室”地图的B点说明。

缓刑 15点/

解锁条件 制止守卫将市民推进光幕
获取方法 请参考关卡详解部分“世界边缘”关卡“造船厂区域”地图的E点说明。

无畏之坠 15点/

解锁条件 从艾德迈尔的最高点纵身而下，收拾下方的敌人
获取方法 实际操作方法比较简单，首先达成条件需要是超能力通关，无超能力通关是做不到的。玩家需要前往“善良的医生”关卡中艾德迈尔研究院的最顶部——就是收集那个放在鸟巢中的骸骨护符的地方，然后走去最北方，往着下方的地面射一发十字弓箭，注意要尽量靠近建筑射，敌人太远玩家就算跳下去也没法高空暗杀。在看到有敌人靠得足够近后，存个档然后向着对方头上跳吧，记得暗杀只有在玩家离敌人上空比较近的时候才可以触发，离远了按下RT键/R2键也只是挥刀而已，并不能达成条件。如果暗杀成功，则可以解锁成就/奖杯。

抗血清 15点/

解锁条件 在恐怖鞭痕号上与海芭夏医师交谈
获取方法 完成“善良的医生”关卡后返回恐怖鞭痕号，剧情过后醒来立刻前去玩家房门右前方的仓库房中就可以找到海芭夏医师——前提是你选择用不杀人的方式在关卡中解决她——然后和她对话就可以解开。

三死之地 15点/

解锁条件 杀死帕欧罗三次
获取方法 请参考关卡详解部分“机关宅邸”关卡“阿凡塔区”地图的F点说明和“沙尘区”关卡的D点说明。

无声 15点/

解锁条件 在金朵希没察觉到你的存在就消灭金朵希
获取方法 应该是游戏里最容易被忽略的一个成就/奖杯，因为描述可能会让玩家误会是最后对付金朵希的时候不被他看到，然而实际上则是直接不让金朵希察觉到玩家入侵其机关大宅的情况下将其解决，下面是达成的步骤：

1. 首先提一下，这是个只有超能力才能够达成的成就/奖杯。玩家在进入大宅后，不要拉动拉杆——那基本上等于告诉金朵希你来了，在之后的流程里也不要这么做。取而代之，在拉杆所在的房间处有一个模拟木板通道收纳过程的雕像，在其位置往上看，会发现上面是玻璃穹顶，走到角色进入大门时朝着的方向，面对木板雕像，看向左上方，用十字弓箭射破这个角度的玻璃，用超能力传送上去。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

2. 来到二楼后攀过栏杆，走两个书柜之间的入口，进入右边的一扇门。右转落下到墙后的区域，直走到尽头后左转，沿路走到一张台球桌旁，来到其上层的区域。然后直走并左转，走到有一个玻璃穹顶的区域，再向着写有“Danger”的牌子处走，会看到有几个窗户可以打开，但房间里有精英守卫。

3. 处理掉守卫，注意不要惊动房间里的发条战士，走这个战士的左边手的走廊，进入金朵希的卧室。继续保持安静，直走到阳台，然后右转走到几乎最边缘，从栏杆往外面的右前方下面看，会看到一个能够用超能力传送过去的平台。

4. 传送到平台后，找到能够打开的舱口，进入里面玩家就已经在实验室大楼的电梯处了，乘搭电梯直接来到最顶层，就可以在金朵希没有发现玩家的情况下进入到实验室顶部，此时发条战士只有一台是被启动的，玩家可以更方便地动手解决金朵希并解开成就/奖杯。

神谕回音 15点/

解锁条件 倾听神谕团姊妹的声音

获取方法 请参考关卡详解部分“皇家美术馆”关卡“皇家美术馆”地图的H点说明。

战嚎死忠 15点/

解锁条件 支持沙尘区战嚎

获取方法 请参考“众生院信徒”。

众生院信徒 15点/

解锁条件 支持沙尘区督军

获取方法 大致的流程请参考关卡详解部分“沙尘区”关卡的E点说明。这里推荐一下理想的步骤，最好是先对付欧帕罗，毕竟他的办公室潜入比较方便，在密室安置好击晕地雷，然后趁着他在下面花园处进到地下室拷问被抓住的督军时对他下手即可。之后扛着他从战嚎的屋顶区域一路传送到北方出口处，往东边走到督军前哨，守门的督军就会让开，玩家也会解锁“众生院信徒”。之后找个高处放下欧帕罗，直接走进督军前哨，玩家在这里会处于友善状态，不会被攻击，来到三楼后不要直接进入督军办公室，从四楼潜行到办公室上方，确保只有副督军和两个在面壁祈祷的督军在房间里后，偷偷勒晕副督军，直接打开房间向着户外的窗扛着副督军不被目击地回到战嚎占领区北边的入口，只要战嚎看到玩家扛着副督军，就会变为友善，也会解开“战嚎死忠”。

灵光乍现 15点/

解锁条件 没有在其它地方找到解答，就破解金朵希锁

获取方法 请参考关卡详解部分“沙尘区”关卡的B点说明，这是一个随机谜题，没有固定答案，但的确可以通过表格的帮助来推断出来。

暗中进行 15点/

解锁条件 不杀死餐厅的守卫，就拿到阿拉米斯·斯帝尔顿的主钥匙

获取方法 请参考关卡详解部分“石板上的裂缝”关卡“过去的大宅”地图的B点说明。

淹水的地下室 15点/

解锁条件 将水排干，取回符文

获取方法 位于“石板上的裂缝”关卡“过去的大宅”地图的地下室处，这里会有两个守卫在讨论一面墙壁后方漏水的区域，里面还有一个血蝇巢。解决守卫后，在缺口左边的柜子上找到一个阀门开关，捡起后直接扔进去缺口中，穿越回“现在的大宅1”，可以看到缺口变大了，而里面泡满了水，跳进去，游到水下捡起阀门，装在有铁栅栏大门的房间中的开关上，然后拧动开关排水。符文就在开关左边的一叠箱子上。

年久失修 15点/

解锁条件 找到隐密的阳台通道

获取方法 请参考关卡详解部分“石板上的裂缝”关卡“过去的大宅”地图的D点说明。

好久好久以前 15点/

解锁条件 已听说梅根·佛斯特的故事

获取方法 获取方法：在完成“大皇宫”关卡，回到恐怖鞭痕号上并醒来时，来到上层甲板，偷走正在船沿看着远处丹沃尔王塔的梅根身后的钥匙，回到船舱的会议室处打开那扇之前一直不能开启的门，查看房中桌上的笔记并聆听录音即可解开。

凉亭 15点/

解锁条件 最后一次向浩瑟敏致敬

获取方法 请参考关卡详解部分“女皇受死”关卡“丹沃尔王塔外部”描述中的第3要点。

亲昵生狎侮 15点/

解锁条件 数度搜刮贾法尼

获取方法 请参考关卡详解部分“丹沃尔漫长的一天”关卡“王塔区”地图的B点说明和“女皇受死”关卡“王塔区”地图的E点说明，如果玩家两次都成功打开房间当中的保险箱（密码是一样的），就可以解开。

邪教雕刻师 10点/

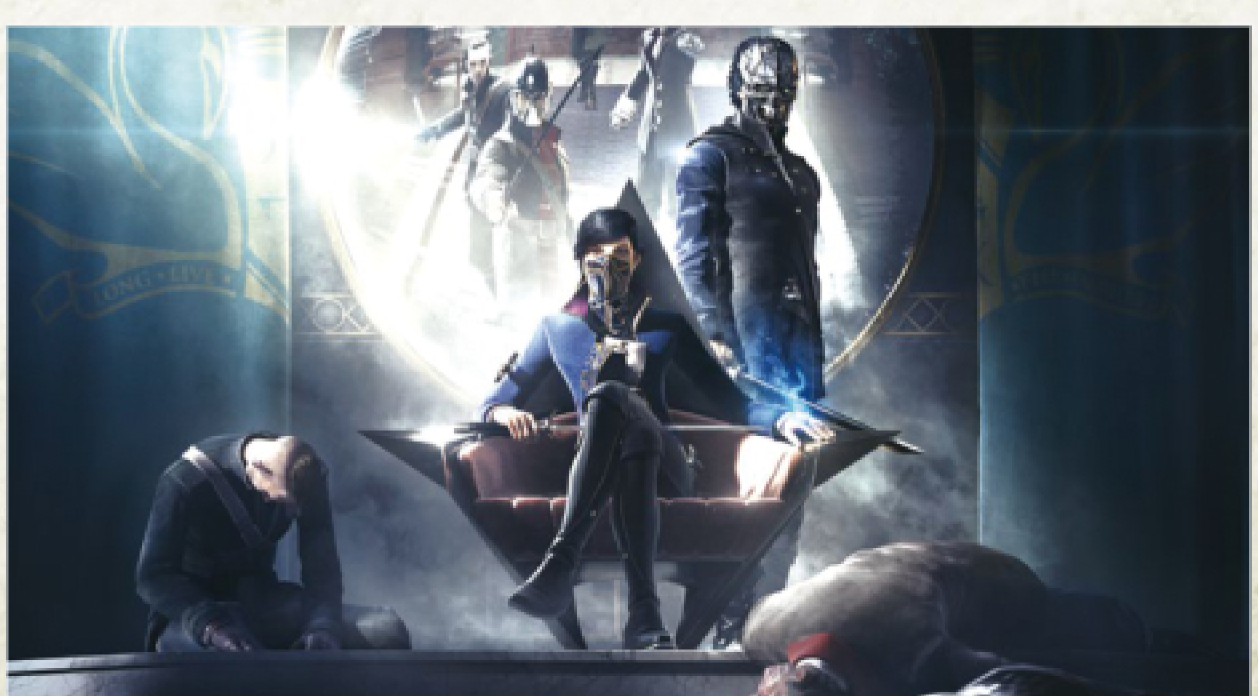
解锁条件 制作10个骸骨护符

获取方法 需要学会骸骨护符制作这个超能力，之后制作10个护符即可。

心跳终结者 30点/

解锁条件 在不到1.5秒内消灭6个敌人

获取方法 最简单的获取方法是打晕6个敌人，堆叠在一起，确保一个手雷扔过去后准确地将他们都瞬间炸死，就可以解开。



还治其身 10点/

解锁条件 用敌人自己的子弹杀掉他们

获取方法 一个听起来有点麻烦，实际上很简单的成就/奖杯，只要把超能力项目里的“反射”和其升级项目“高等转向”都学会，然后引诱单独一个敌人和玩家对战并使用枪械射击，及时格挡就可以把子弹反弹回去杀死对方。

生生不息 30点/

解锁条件 附身一次，在人类、猎犬、老鼠、鱼和血蝇之间轮转

获取方法 算是游戏里比较难的一个成就/奖杯，需要一点练习。首先要先把“附身”能力和其所有升级项目全部学会，然后在大美术馆的前方开始这次附身过程，先找到通往地下室的大门，进入后会在大厅里看到一只亡灵犬，存个档，先附身亡灵犬，然后在地下室找到老鼠，对其附身后再寻找血蝇附身，然后立刻飞回进入地下室的大门并且向着不远处通往大美术馆外下方水池处的通道，立刻附身在附近巡逻的守卫身上，再跑去水池边附身鱼，完成本成就/奖杯。附身时间有限，这个过程会可能要重复几次才能够成功。另外高混乱度下游戏似乎有出BUG，玩家附身到亡灵犬上就会立刻死亡，所以上文的顺序中要调换一下，把亡灵犬作为最后一个附身对象才能够解开。

如幽灵般的 30点/

解锁条件 在无人知晓注意下完成整项任务

获取方法 请参考“暗影”。

替代方案 20点/

解锁条件 不造成任何伤亡就完成整个任务

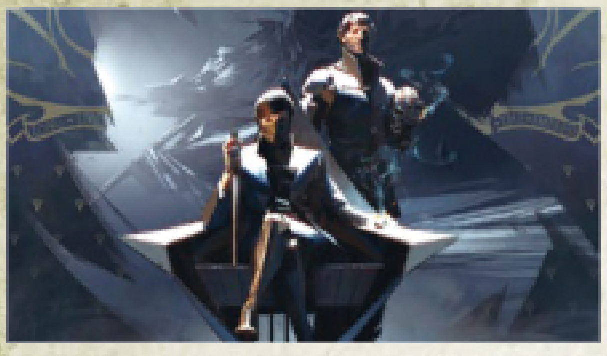
获取方法 请参考“清清白白”。

黑市窃贼 20点/

解锁条件 搜刮黑市商店

获取方法 请参考关卡详解部分“世界边缘”关卡“造船厂区域”地图的C点说明

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



纪念品 30点/🏆

解锁条件 收集恐怖鞭痕号的全部装饰品

获取方法 每一个收集都已经标注在关卡的重点当中，请参考关卡详解部分。

资金充裕 30点/🏆

解锁条件 找到60%的赃物

获取方法 注意在流程当中多搜刮各种值钱的物品，最好保证每关统计的金钱收集部分超过总额60%，不然补起来还挺麻烦的。

心脏的呢喃 10点/🏆

解锁条件 用心脏听40个不同的人的秘密

获取方法 实际操作就是左手装备心脏然后对准一个NPC使用，就会听到心脏的低吟，要听40个不同NPC还是比较简单的，毕竟游戏当中的NPC数量远超这个数。

艺术收藏家 30点/🏆

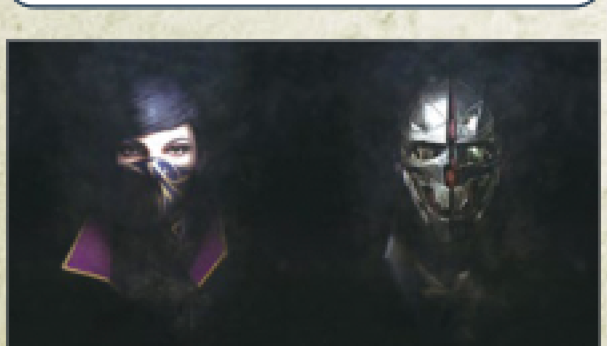
解锁条件 获得所有可收集的画

获取方法 每一个收集都已经标注在关卡的重点当中，请参考关卡详解部分。

时计收藏家 30点/🏆

解锁条件 获得3位时计士兵的号码牌

获取方法 摧毁时计士兵后即可在其残骸中捡到，如果看不到可以试着用强化过的透视能力看，号码牌会被高亮标出。但是游戏中会有BUG，有时候号码牌会被淹没在残骸的建模当中，无法拾取，还好游戏当中时计士兵数量不少，只要摧毁它们之后记得检查一下地面，凑够3个不难。



恶棍 10点/🏆

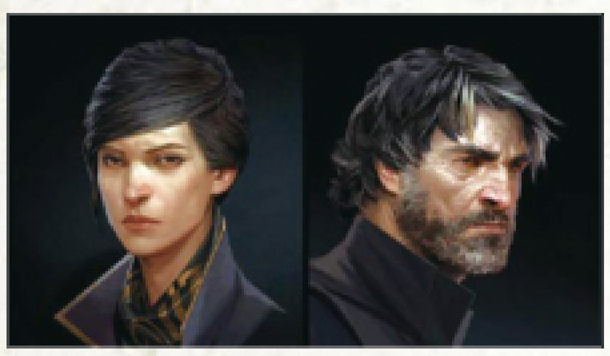
解锁条件 消灭20个浑然不知的敌人

获取方法 留在不需要完成"清清白白"的周目达成即可，暗杀、弩箭远程狙杀和用陷阱均可，只要整个过程不被敌人发现玩家就可以计入成就/奖杯当中。

杂技演员 10点/🏆

解锁条件 用机关宅邸消灭10个敌人

获取方法 这个成就/奖杯中文版翻译有严重错误，其实原文是用空中暗杀消灭10个敌人，注意仅限暗杀，击晕不算。空中暗杀的发动条件已经在前文当中多次提到，这里就不多提了。



暗影 50点/🏆

解锁条件 在无人知晓注意下完成游戏

获取方法 大部分完成这个成就/奖杯的心得已经在前文的潜心行心得部分有所提及，实际游戏当中玩家最需要做的事情也就是每处理完一个区域就查看一次统计，如果发现有哪怕一次被发现统计，就立刻读档检查是什么步骤出现了问题。目前游戏已经更新了选关功能后，只要玩家保持好这种习惯，拿下这个成就/奖杯并不难，而关于一些难点的处理也已经写在了前文的关卡解析上，请前往参考。

肉身与钢铁 50点/🏆

解锁条件 不用超能力完成游戏

获取方法 听着有点难，实际上玩家如果调最低难度玩二周目那简直就是砍瓜切菜，注意保证自己的子弹和治疗药充足，一路杀，必要时解除一下挡路机关，完成起来非常轻松。

皇家圣卫 50点/🏆

解锁条件 与柯尔沃·阿塔诺一起完成游戏

获取方法 使用柯尔沃通关一次即可。



女皇 50点/🏆

解锁条件 与艾蜜丽·考德温一起完成游戏

获取方法 使用艾蜜丽·通关一次即可。

良心无愧 50点/🏆

解锁条件 以低度混乱完成游戏

获取方法 如无意外会和玩家完成"清清白白"时一同解开，因为不杀人就可以确保绝大多数关卡中都以低混乱度完成。

混乱帝国 30点/🏆

解锁条件 以高度混乱完成游戏

获取方法 如无意外会和"肉身与钢铁"一同解开，除非玩家选择不用超能力的周目解"清清白白"。只要玩家保证每关都起码杀死四五个NPC，混乱度就肯定低不了，保持这种状态通关即可。

恋人 10点/🏆

解锁条件 在2名角色杀掉对方前以骨牌连结他们

获取方法 完成方法其实很直观，用"骨牌"能力把两个守卫连接起来，然后玩家在引起他们注意时，采用格挡方式令其中一人陷入硬直，立刻勒其脖子并面对另一个守卫，对方有很大机会将不顾同伴生死直接发动砍击，结果往往会是砍死同伴，然后被骨牌效果影响一起死去，同时解开奖杯/成就。但笔者测试了一下，似乎把一个敌人和艾蜜丽召唤出的分身用骨牌连接起来，让敌人杀死分身并死亡后也可以达成同样的效果。

索科诺斯之歌 10点/🏆

解锁条件 在卡纳卡找到3对音乐二重奏，并聆听他们的乐曲

获取方法 3对音乐二重奏的位置已经在关卡解析中标出，请前往参考，这里再提醒一下，要是想要解开这个奖杯，绝对不能偷任何一家黑市，连用非法方式打开店铺后门都不行，否则就会导致这个成就/奖杯无法解开。

滑行神射手 10点/🏆

解锁条件 在滑行时成功击中头部

获取方法 最好在学会发射超能力的"聚焦滑行"强化项目后再解，不然在滑行当中的瞄准时间可能不太够。

皇家间谍头子 10点/🏆

解锁条件 登上恐怖鞭痕号，浏览梅根·佛斯特与安东·索克洛夫的所有日志与声谱

获取方法 只要在每一次完成关卡并且回到恐怖鞭痕号后，搜刮并阅读位于船舱大厅、索科洛夫房间和船只顶部的梅根房间里的任何文档，并且最后偷走梅根的钥匙打开船舱大厅处的房间查看她藏起来的笔记并收听录音，就可以解开。

清清白白 50点/🏆

解锁条件 不杀半个人就完成游戏

获取方法 大部分完成这个成就/奖杯的心得已经在前文的潜行心得部分有所提及，实际游戏当中玩家最需要做的事情也就是每处理完一个区域就查看一次统计，如果发现有哪怕一次击杀统计，就立刻读档检查是什么步骤出现了问题。目前游戏已经更新了选关功能后，只要玩家保持好这种习惯，拿下这个成就/奖杯并不难，而关于一些难点的处理也已经写在了前文的关卡解析上，请前往参考，尤其是要记得处理好昏迷的敌人，因为绝大多数破坏这个成就/奖杯达成条件的意外都是由此产生的。



和前作相比，《看门狗 2》的进化可谓是相当明显。本作把故事背景从阴沉压抑的芝加哥搬到了阳光明媚的旧金山，游戏里那还原度超高的旧金山让玩家看到了一个生机勃勃、深受街头文化和科技技术影响的大城市。和前作令人诟病的单调玩法不同，本作在保留前作核心玩法的同时，增强了玩家的黑客能力，使得玩家在本作中能更加自如地扮演一位“操控一切”的黑客。总体而言，本作虽然还不算完美，但对于喜欢开放世界游戏以及前作的玩家来说，《看门狗 2》绝对是你不应该错过的一款佳作。

●本文对应游戏版本：1.08　●本文对应语言：简体中文

文 三日月　**美编** 心の永恒

PS4 XOne

看门狗 2		Ubisoft	
Watch Dogs 2		动作冒险	中文版
2016 年 11 月 15 日	本地 1 人、在线 2 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 PS4、XOne：420 港元			

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	进入掩体
X键	□键	更换弹夹/（长按）控制遥控装置
Y键	△键	进入车辆/互动
B键	○键	近身搏斗
LB键	L1键	快速黑入/（长按）透析目标
LT键	L2键	瞄准/跑酷
LS键	L3键	冲刺/切换到瞄准镜
RB键	R1键	使用投掷物/（长按）大规模黑入
RT键	R2键	射击
RS键	R3键	进入“网络入侵”视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	取出、收回武器/（长按）切换装备
方向键↓	方向键↓	使用四轴飞行器
方向键→	方向键→	调出动作栏
方向键←	方向键←	使用跳跃者
MENU键	触控板	呼出地图
VIEW键	OPTIONS键	开启手机菜单

奔跑与攀爬

本作中主角的移动比上一作的艾登·皮尔斯要灵活和花哨得多。和《刺客信条》系列”类似，只要按下R2键移动就能让主角自动跨越障碍，配合L3键奔跑可以作出很多很花哨的跑酷动作。但和刺客不同的是，主角顶多也就是会跑个酷而已，爬墙爬楼什么的还是不懂。顺便一提，如何到达高处也是本作的主要谜题之一，很多道具或者收集的位置都是放在正常人包括主角都很难到达的高处，如果到达这些地方就需要玩家思考了。常见的方法有找到高空作业车、升降台、起重机等然后黑入，要不就使用一些高度比较高的车辆当成平台爬上去，少部分还需要玩家通过特技飞车直接飞上高台。



黑入/透析目标

本作主角能黑入的物体比起上一作数量增加了不少，但操作变化不大。轻按L1键即可快速黑入，一般用在紧急时候，黑入能启用的功能也只有一个。长按L1键即可透析目标，此时就会有更多的黑入选择。黑入选择最多有四个，分别对应×/□/△/○四个键位。根据黑入目标的不同，这四个功能也会有略微的不同。



部分黑入目标，例如起重机或者升降台这种可以通过按下□键来进行更加精密的遥控操作，熟练运用会让游戏方便不少。另外，黑入有一定的距离限制，而且只能黑入“看得到”的目标，这个规则和上一作是一样的。除了利用监控摄像头扩大自己的视野范围来增加黑入范围外，按下R3键使用“网络入侵”视角也能黑入一些正常情况下看不到的目标（例如墙另外一边的摄像头）。

值得注意的是，游戏中还有一些不能利用远距离黑入的目标，这些目标都需要玩家使用跳跃者甚至是亲自本人去进行实体黑入。除了一些任务要求的目标外（例如各种服务器），最常见的就是“闭路终端机”。“闭路终端机”在游戏中会显示为“USB接口”，玩家需要本人或者利用跳跃者才能对其进行黑入并打开指定的门。锁上的门和终端机间会以红线连起，利用网络入侵视角可以清晰地看到。

另外在本作中还有一种特殊的门锁，其显示为“带钥匙的锁”。这种锁虽然不需要实体黑入，但需要玩家先找到密钥。密钥既可能在一台电脑上，也有可能在一个人身上。不过好在的是无论是密钥还是门锁都可以遥控黑入，所以一般不会给玩家带来什么麻烦。值得一提的是，和闭路终端机的线路类似，密钥以及门锁的位置同样可以通过网络入侵视角来看到。

几乎所有透析目标后才能选择的功能，甚至是部分快速黑入的功能都需要耗费“僵尸网络”。可能是因为在上一作中太多玩家吐槽过“手机电量”这一设定，本作中电量被“僵尸网络”取而代之。两者功能是一样的，僵尸网络会在消费一段时间后自动回复，玩家也可以通过入侵路人或者敌人的手机来补充。

顺便一提，除了各种“网络世界”的要素外，一些标记过的敌人、可收集或互动的物品等都会在网络入侵视角显示。其中蓝色为道具以及各种遥控设备、红色为敌人、橘色则是目标或者重要数据。从这个和“鹰眼”没啥区别的超能力看得出DecSec里的大部分成员至少主角应该也是刺客后裔没跑了。

研发/粉丝（追随者）

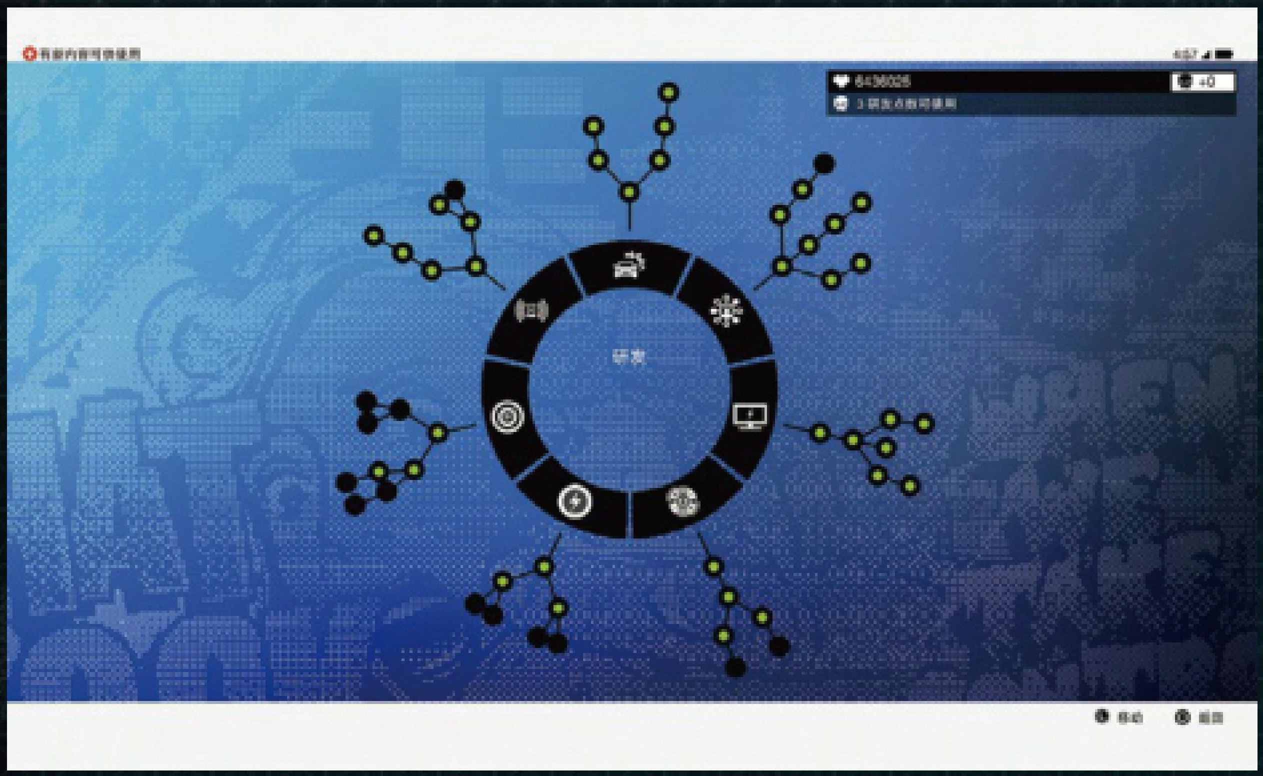
为了对应本作的世界观，传统意义上的“学习技能”和“经验值”变成了现代人更熟悉的“研发”以及“追随者”（也就是现在大多社交媒体中的“粉丝”）。在游戏中每当玩家完成一项活动（主线任务、支线任务、赛车、当司机、和名胜合拍）都会获得一定量的“粉丝”，粉丝到达一定数量后玩家就能获得研发点数，使用研发点数就能获得新技能。另外研究点数还可以在大地图探索时直接获得，这些研究点数会以“黑色骷髅头”的标志显示在地图上。

在本作中，玩家可以选择的技能有很多，根据玩家的游玩风格，学习的技能也有不同的方向。例如喜欢直接拿着枪就是干的玩家就是侵略者风格，重视枪械战斗的战斗专家以及重视升级投掷物性能的修缮改造就应该优先获得，而喜欢潜

入以及利用各种黑客技术和装备的玩家则可以优先考虑选择增强自身黑客能力的其他技能。

部分技能除了需要研究点数外，还需要玩家找到相应的“重要数据”。这种能算是收集品之一的重要道具会在玩家发现后，在地图上以“绿白色骷髅头”表示。重要数据一般需要玩家解开谜题才能获得。

不过技能这么多，还是有那么一些技能是出门在外必备的。其中例如入侵载具中的“劫车犯”（不引起路人注意偷车）和社交工程中的“改良透析器”（自动标记钱多的路人）。在笔者看来，虽然本作素质很高，但射击手感却不太能令人满意，战斗难度也不算低。在被敌人发现后敌人的攻击欲望相当高而且主角也不算耐打（默认难度）。相反潜行的难度却不高，很多任务只要方法得当，甚至连枪都不需要开一发，因此笔者还是推荐优先学习与黑客相关的技能。另外一点需要玩家注意的是，本作单纯通过积累追随者升级所获得的研究点数是有限的，升级到一定程度后将不能再获得研究点数，之后的研究点数就需要玩家在大地图中探索获得了。



大规模黑入

除了普通的黑客技能之外，本作还保留了类似于上一作那种“按钮轻轻一按立即全市断电”的炫酷大招，这种技能被称为“大规模黑入”。这些技能都需要玩家花费研究点数才能获得，一共有三种：大规模通讯干扰、大规模系统当机和大规模载具黑入。其中大规模通讯干扰和大规模载具黑入分别是通讯干扰和载具黑入的强化版，而大规模系统当机则类似于上一代中的“大停电”，不过实际效果就明显没有上一作强了。获得大规模黑入技能后，这些技能会和武器以及道具一样设置在装备栏里（长按方向键↑），选择后按下R1键就能发动。发动大规模黑入也不需要僵尸网络，但使用后需要等待一段冷却时间才能再次使用。

敌人阵营以及管制区域

本作中敌人的阵营有很多，其共同点就是和玩家所属的DecSec是敌对关系。本作的阵营主要分为执法部门和罪犯两种，执法部门主要有最常见的警察、和玩家作对最多的保安公司以及基本只会在剧情中出现的FBI。罪犯就比这更多了，除了各种区域的帮派外还有敌对的黑客组织。和大部分开放世界类似，只要玩家做违法的行动或者在不该出现的地方出现并被人发现，就会引起相应阵营的攻击和通缉。

不同阵营的通缉度是分开算的，但是通缉后追捕玩家的强度和方式会随着阵营变化而变化。例如执法部分在追捕玩家时会出动直升机，但是罪犯更多的只会开着车来追你而已。在通缉状态下，只要没被敌对阵营发现，一段时间后就会进入逃离状态，一旦逃离成功通缉等级也会随机消失。

除了执法部门的三大阵营之间外，其余阵营都会和执法部门以及其他不同阵营进行战斗。玩家可以通过使用技能来让这些阵营之间发生战斗，从而让自己的潜入或者战斗变得更加有利。



本作几乎所有主线任务都是发生在管制区域内。管制区域这个概念想必也不必笔者多说，红通通的区域一看就知道是闲人勿进。除主线任务外的管制区域内，大部分都放置着金钱、道具或者是重要数据，不同的管制区域会由不同的阵营来看守。另外只要管制区域内的敌人全部都陷入不能战斗的状态，管制区域会暂时变成一般区域。虽然没什么实际意义但玩家可以借此来判定区域是否已经安全。

潜入和战斗

本作的潜入依然保持育碧一贯特色，玩起来各种束手束脚。利用好黑客技术和地形优势，玩家可以不必像蛇叔鱼叔这两位前辈那样身手敏捷，只要找到一条正确的潜入路线就可以避免很多无谓又无趣的战斗。

值得一提的是，除了各种巡逻的敌人外，玩家还需要注意狗和群众。狗在本作中算是潜入部分里比较无解的部分，原因主要集中在它没有手机（废话），一些能够吸引人类敌人注意力的黑客能力在它面前毫无意义。而且它可以通过嗅觉来找到玩家的位置，因此十分麻烦。在遇到狗的时候建议直接用电击枪、电击设备（手雷）或者场景要素直接电晕。在管制区域内还会有一些一般群众，这种群众在发现玩家后不会进入敌对状态也不会攻击玩家，但他会不停大叫勒令玩家离开，有时候会因此引来其他敌人，对付方法可以参考狗，当然无视才是最好的应对方法。

不算用枪，本作解决敌人的方法分为两种：近身击倒和电击。从实际效果来看，前者比后者更加实用，但也更加危险。电击可以通过武器或者场景要素来达成，被电击击倒的敌人会陷入失去意识的状态（显示为“ZZZ”）。在这种状态下一旦被同伴发现就会被叫醒，然后该区域就会进入警戒状态，敌人会开始搜寻玩家。而即便不被叫醒，在一段时间后他也会自动醒来，后面的发展和上一种情况一样。近身击倒相比而言就保险多了，虽然被发现的话同样是会进入警戒状态，但敌人一旦被击倒就不会再醒来。



投掷物

在获得相应技能后，玩家能获得电击设备和炸药设备。虽然翻译听起来很怪，但实际上这两个东西就是电击手雷和爆炸手雷。这两种东西的功能就和它们的名字类似，但是玩家可以通过黑入来立即引爆或者将其制造成一个陷阱来对付敌人。和大规模黑入类似，投掷物在使用后一段时间能自动补充。其效果范围、携带最大数以及回复时间可以通过获得相应技能来升级。



四轴飞行器和跳跃者

本作中新加入的两个小玩意在实际游戏中用途很大，简单而言就是玩家的“四肢和双眼”。四轴飞行器需要玩家花费一定量金钱在大本营的 3D 打印机里购买才能获得，它的主要功能是侦查。在其上面可以发动网络入侵视角，从而标记该区域的可黑入对象以及标记敌人位置，它同样可以进行远距离黑入，然而却不能捡取道具或者进行实体黑入。不过在升级后却能获得跳跃者所没有的新功能：使用投掷物，这种类似于小型轰炸机的功能使其在一些后期的任务里能够发挥奇效。

相比之下跳跃者就实用多了，虽然不会飞但它依然能够进入大部分场景，而且和飞行器不同的是，除了远距离黑入外，它还可以实体入侵以及捡取道具。在大部分流程中，玩家甚至可以不用本人出动，直接派个跳跃者进去就能完成任务。但由于不能飞行的缘故，跳跃者被发现的几率会比飞行器高一点。

敌人在发现这两个小玩意的时候是会攻击它们，但发现后短时间内其攻击动作一般不会太猛烈（扔个石头踢一下什么的），但时间一长就会立即开枪。遥控设备被破坏后敌人会进入警戒状态，而玩家则需要等待一段时间后再能再次使用该设备。

网络绕接

和上一作类似的解谜小游戏，惟一不同的是这次不再是虚拟的电子空间解谜而是直接把谜题放在了现实场景中。规则简单易懂，玩家需要通过黑入节点，调整路径从而让数据流成功穿过网路并到达终点。在流程中不乏规模巨大的网络绕接，但只要把握要点其实难度并不高。其中一个比较简单粗暴的方法就是从终点（或者是某个节点）为起点逆向连接通路。

你好，世界。

流程要点

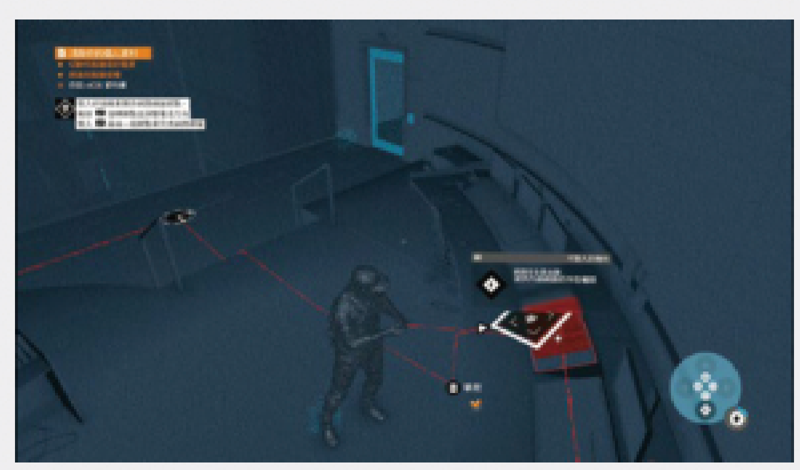
1. 序章简单而言就是个剧情介绍兼教学关。一开始进入数据中心的流程中，先通过骇入摄像头的方法确定巡逻敌人的位置，这一点基本上是之后每段潜入之前都必做的事情之一，和上一作基本类似。当然过了序章并购买了四轴飞行器后侦查就可以交给无人机了。

2. 作为序章，本章节的敌人数量并不多，小心几个躲在大型空调机后面的敌人即可。在这里顺便一提，本作中主角的近身击倒动作持续时间很长，很容易就会被附近的其他敌人看到。电击枪虽然好歹勉强算是个中距离武器，但是击中敌人后敌人会在一段时间过后醒来，而且一旦没打中很容易就会引起敌人觉察。在没有升级的情况下，游戏中后期甚至还会出现一些电击枪不能击倒的身穿装甲的敌人。

3. 不过在游戏这个阶段玩家也没有什么杀伤性武器，还是老老实实潜行过去吧。值得注意的是，这里玩家如果被敌人发现的话，敌人的数量会变多，对于现在的玩家来说还是挺麻烦的。

4. 黑入闭路终端机后就能进入数据中心了。数据中心由于是个多层建筑的缘故，很多敌人会分布在楼梯口处这种麻烦的地方，笔者同样建议先用摄像头把敌人的位置都标记一次再开始行动。在这里玩家也会第一次遇到需要使用密钥才能打开的门锁，不过这里的密钥位置还是比较简单粗暴的。

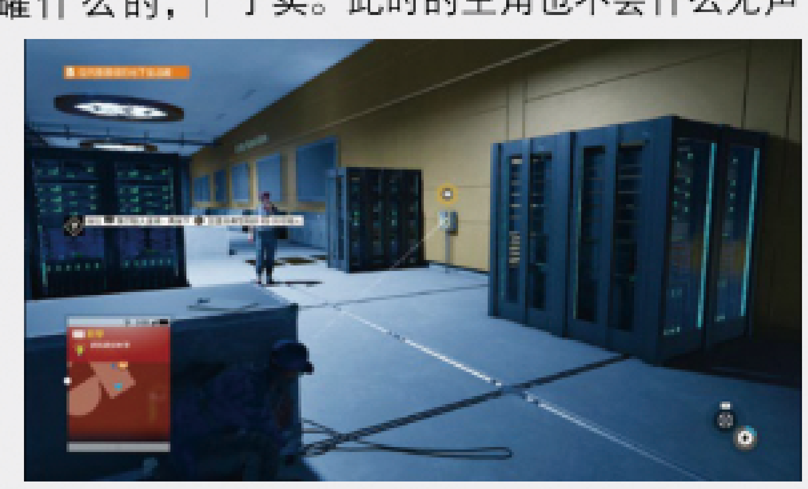




5. 进入控制室后就会进入第一次的网络绕接谜题部分，由于是教学关的模式依然难度不高。之后玩家会选择一个“新形象”来代替自己被删掉的个人资料，而这个形象就是多人游戏里其他玩家眼中的“你”的形象。随便选就可以了，之后觉得不满意的可以在设置里面更换。

6. 开始逃脱的时候会进入设置“陷阱”的教学。对准电箱（后面还有燃气管、燃料罐什么的，操作一样），长按 L1 会进入透析菜单，按 × 键立即引爆，□键则是设置陷阱，敌人一旦靠近范围就会引爆，○键会使该物体发出声音吸引敌人靠近，△键则会暂时关闭这个物体，然而并没什么用。在这里顺便一提，玩家的投掷物操作同样类似，玩家同样可以通过黑入来把“手雷”转换成“陷阱”。

7. 逃脱的部分没什么好说，由于此时敌人会四处走动寻找玩家。嫌潜入麻烦的玩家可以直接沿着楼梯一直往下跑，快到底层时按住 R2 键往边缘往下跳，之后就可以畅通无阻地来到目的地。虽然中途难免会被打中几枪，但基本不会死掉。



8. 漫长的剧情过后，我们的主角以下半身穿着一条内裤的雄姿展开了《看门狗 2》的冒险之旅。买裤子的话需要在专门的服装店去购买，买纪念品的小摊可没有什么裤子卖。此时的主角也不会什么无声

偷车的神技，偷个车竟然还要撬门什么的毫无技术含量，笔者还是建议玩家选择不用撬门摩托车或者敞篷车。另外建议选择地图下方，金门大桥对岸的市中心的服装店去购买裤子，这样买完裤子后会离接下来的目的地更近一些。

9. 严格来说，《公园散步》才是本作的第一个正式章节。不过内容就和章节名一样，公园散步。对于玩家来说，这个章节的最大意义是告诉玩家支线任务的发现和触发条件。网络入侵视角显示过的支线任务触发点即便玩家没有第一时间去触发，也会在大地图上直接显示，十分方便。

10. 在技能点够的情况下，优先获得“社交工程”下的“分散注意力”，这是第一个技能也是在潜入中相当实用的技能之一。

网络车神

流程要点



1. 虽然换了个名字，不过对美剧有一点了解的玩家应该不难发现“网络车神”实际上是在恶搞美剧《霹雳游侠》，车子的外表甚至连改都不改一下。

2. 本作的主线任务都是由几个短任务结合起来，由于部分短任务是真的很短而且很可能就是剧情而已，因此下文的攻略将会把一个大任务整合成一个章节一并讲解。

3. 本任务的第一阶段《黑了就跑》需要玩家进入摄影棚去偷窃预告片的演示文稿。潜入的路线有很多，当然方法也有很多。其中一个比较安全的方法直接在摄影棚的正门附近找个安全地方呆着，然后利用棚里的摄像头寻找密钥，密钥的位置在大门正对面二层的车厢里，利用摄像头遥控黑入不能获得。如果此时玩家已经购买并装备四轴飞行器就更方便了，直接大摇大摆飞进去拿到密钥就可以了。

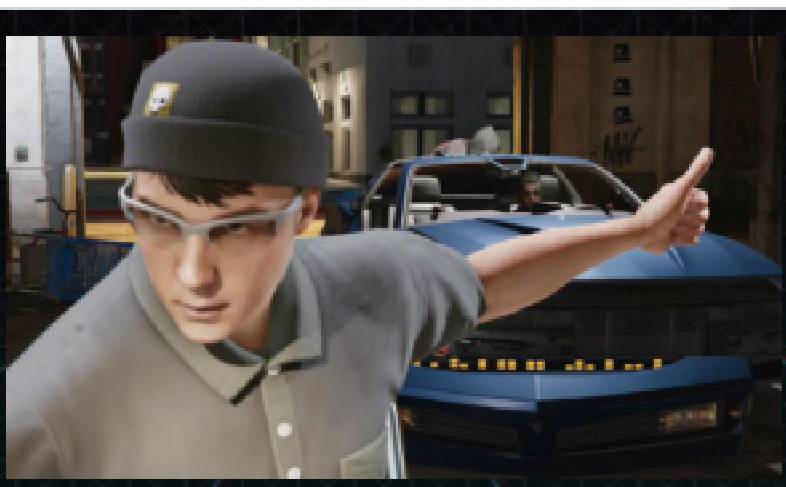
4. 拿到密钥后就可以使用跳跃者直接往电影剧本的方向走了。获得密钥后只要打开一扇门就可以到达剧本所在的位置。把跳跃者拿出来，中途利用木箱躲开警卫的视线。更衣室前会有两个警卫守着，其中一个会走来走去，另一个则会坚守门前。等前一个走远后利用“分散注意力”干扰另一个警卫，然后开门进去拿剧本。

4. 在正门的另一边（西南边）的二层还有另外一个入侵点，玩家需要利用升降台或者攀爬才能来到这个入侵口。之后还需要操纵跳跃者打开通风口，躲开警卫，然后黑入闭路终端机才能打开门。考虑到本文所使用的战术玩家甚至都不需要亲身进去现场，门其实开不开都没有关系。操控着跳跃者躲开警卫然后下载 E-mail 就可以了。

5. 如果玩家是按照上文的流程完成任务的话，逃脱应该是毫无压力，慢悠悠走出去就可以了。

6. 偷车的任务《取得智能车》建议从东南面的入口进入，那里警察的数量较少而且掩体也多，最重要的是离目标也不远。利用场景物品以及神技“分散注意力”解决少数的几个警察后就可以去拿车了。拿车后的逃脱环节就是和上一作类似了：路上的蒸汽管、十字路口的红绿灯、地下停车场等都是玩家可以利用或者躲藏的地点。惟一需要注意的是，尽量不要走直线或者上高速，本作中警察的车速度还是挺快的，而且本作的驾驶手感虽然有所改进，但一旦被撞依然失控犹如脱缰的野马一般。



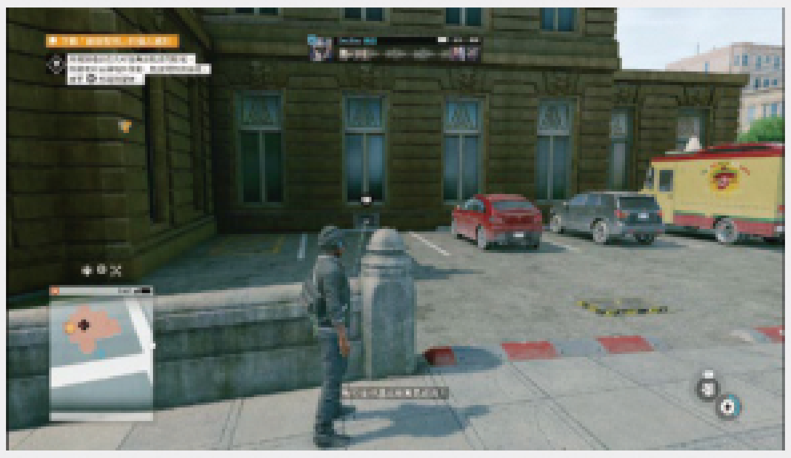


7. 任务的最后一阶段《网络特技车神》就是单纯的飞车环节了，对驾驶不太在行的玩家可以选择稍微开慢一点以免错过检查点。不过由于大部分都是直路或者系统设定好的路线，因此路上的警察一般不会给玩家带来什么麻烦。



无利可图

流程要点



1. 这个任务只有在玩家完成“网络车神”后才会出现。和上一个任务恶搞《霹雳游侠》类似，这个任务同样恶搞了现实的某个事件。名为吉米・西斯卡的知名帅气动作男明星加入了名为“崭新黎明”的号称能和外星人交流的新兴宗教，这明显就是恶搞汤姆・克鲁斯和山达基教嘛！

2. 在《主日入学》中，由于入侵大宅的绝大部分入口都被密钥锁住，玩家首先需要在东边的停车场使用跳跃者从通风口进去。进入大宅后利用黑入摄像头再找到密钥就可以打开进内的门口了。之后就简单多了，大宅内的守卫并不多，由于下载资料需要玩家实体黑入，且下载时本人需要呆在指定范围内，因此笔者还是推荐直接上楼亲自去下载一下。下载后敌人会开始在区域搜索，而玩家需要做的事情就是呆在范围内等待下载完毕。下载完毕后立即从二楼的出口离开即可。

3.《失踪人口》的潜入部分推荐玩家从西北面的出口入侵，虽然四周巡逻的敌人略多，但胜在离目标地点很近。另外一个推荐的入侵点就是南面也就是目标区域最深处的大屋，这里屋顶处的山坡实际上是可以爬上去的，爬到屋顶后玩家就可以无视掉几乎所有敌人来到目的地。

4. 不过无论是想偷资料还是救人，玩家都需要先找密钥。密钥有两个，一个在手提电脑上，另一个则在敌人身上。同样的，利用四轴飞行器可以轻松把密钥拿到手。之后利用跳跃者把资料偷到手就行，值得注意的是资料所在房间里还有一个敌人，利用技能引开他的注意后再进行下载。



5. 如果你的入侵位置是南面大屋的话，救人就十分简单了，当然你也可以直接绕一个圈回到大屋处的入侵位置。另外一个更简单的方法，就是直接派个跳跃者进去救人就可以了（从出场率来看，本作的主角是跳跃者啊）。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



6.《亵渎者》的潜入部分不难，玩家需要先把位于左边保安室的密钥给拿到手。由于其中一个密钥所在地附近还有两个警卫，建议还是自己去把警卫解决掉后再获得密钥，免得跳跃者被发现后引起警报。另一个密钥在大教堂的二楼，利用四轴飞行器可以轻松从远距离获得这个密钥。

7.获得密钥后就可以前往目的地了，因为进入教堂后玩家还需要解决一个网络绕接谜题，建议玩家先把正门外头两个巡逻的敌人都解决掉，免得解谜时被他们发现。

8.顺便一提，保安室下面还有一个地下停车场。其所连接的闭路终端机可以通过跳跃者从保安室的通风口进入，里面除了有一笔钱可以捡之外，还有几台跑车，一会逃跑时就可以用得上了。



9.剩下的流程就很简单了，在没有引起敌人注意的前提下，玩家可以一路毫无障碍地来到目的地。剧情过后只要离开该区域就行了。

甜蜜的家庭

流程要点

1.从《甜蜜的抢劫》开始，细心的玩家会发现从这里开始敌人的强度开始变高了，最直观的就是敌人的装备从手枪变成了冲锋枪或者霰弹枪。正面硬干显然不是一个聪明的做法。

2.获得密钥的方法和之前类似，利用四轴飞行器可以轻松的达成这一点。没有的玩家还可以选择利用跳跃者，小心不要被守卫即可。仓库里还有几台卡车，必要时可以把跳跃者开到车底来躲开守卫。

3.获得密钥后就能开始正式潜入了。笔者推荐的路线是直接游泳来到目标卡车所在的港口，上岸后把卡车旁的警卫给放倒（方法随意，因为这个方法很快就能结束任务，因此警卫醒不醒来完全不重要）。上卡车后按○键可以躲在车里，之后就可以放出飞行器或者跳跃者去获得密钥了。如果获得了密钥就更简单了。遥控开门，然后发动车子立即走人！只要玩家动作够快，玩家可以在警卫呼叫增援前离开这个区域。

4.在开始《无线网络之王》前，强烈建议玩家把“扰乱城市”下的“机器人漏洞攻击”和“关闭保安系统”技能给获得。守卫大宅的全是清一色机器人，鉴于对手也不是人类，我们也没必要亲身上阵。进入大宅的方法有很多，在获得了上述两个技能后，直接把保安系统和守卫机器人就可以大摇大摆地进去了。如果没有学会这些技能的话就有点麻烦了，正门入侵的话可以操纵着跳跃者跟在机器人背后，趁机器人通过红外线时红外线会关闭的空隙通过红外线。之后趁机器人远离（或者直接关掉它，如果你有学会相关技能的话）时黑入闭路终端机（不过闭路终端机可以无视，如果玩家选择下文的另一条入侵路线的话）。







5.密钥的位置在大宅一楼，从大宅东南面，厨房的通风口可以轻松进入大宅。最后需要下载的伺服器资料可以直接上楼获得。如果玩家有黑入闭路终端机的话，玩家从大宅屋顶打开天窗后就可以更加轻松地到达伺服器所在的位置。

6.《力争上游》如果用正常打法，先找到密钥然后一路潜行到目标的话会耗费大量的时间，进去难度不低逃出来时更难。最简单的方法就是把你的四轴飞行器拿出来，飞到目标所在的二层，隔着窗户黑入目标，解决网络绕接谜题，下载开始后操作主角从大门进去，躲开守卫视线找一个范围内的角落呆着（例如靠近入口的雕像处），下载完毕，任务完成！

7.值得注意的是，无论是哪一个方法，下载开始后敌人都会开始搜寻这个区域。如果你是选择正常路线入侵的话，此时的你应该会在房间里。虽然敌人很快就会破门而入，但实际上只要沉住气呆着不动就能躲开他们，不要轻举妄动！

8.在《包罗万象》中，推荐的潜入路线是从正门进去然后往左边走，这条路上的敌人较少，玩家不会遇到太多的抵抗。之后选择从屋顶入侵，解决屋顶的两个敌人后就可以派出跳跃者进入通风口就可以关闭里面的闭路终端机。该区域的另一个闭路终端机就在楼顶，很容易就可以发现。之后的窃取资料可以用回老方法，直接派跳跃者推门进去把资料下了就好，中途小心附近巡逻的敌人。





9.最后还需要玩家解决一个网络绕接谜题，不过对于各位玩家来说想必也不是什么难题了。

镜中世界

流程要点

1.没想到堂堂DecSec竟然被僵尸粉入侵了，主角众人肯定不能对此坐视不理。

2.入侵“呼朋唤伴”的部分相当简单，毕竟这并不是什么管制区域。玩家可以自己来选





择入侵的路线，玩到这里各位玩家想必也已经相当熟悉入侵的那老一套步骤了。进去后可以熟悉一下建筑的内部结构，顺便可以确定一下出口的位置，一会之后能用上。

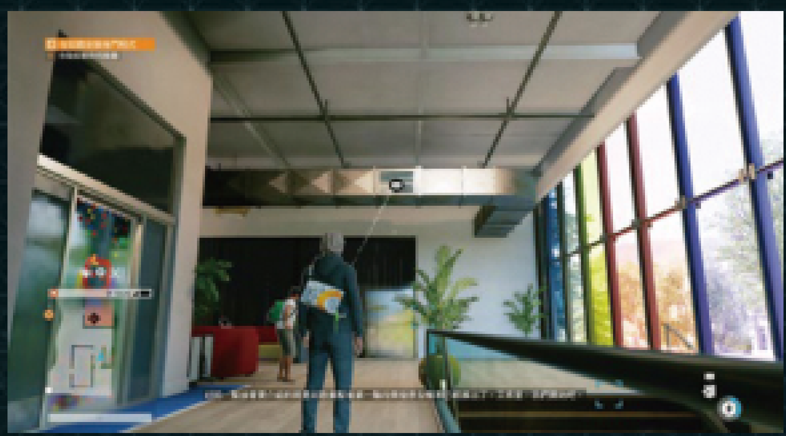
3. 逃脱的环节千万不要从北边逃走，那里正是警察进来的方向。往东南面的门逃出去，这个出口的警察数量是最少的。出门后立即找一台车然后赶快逃出这里吧。

4. 剧情过后和所有同伴都对话一次后就会进入一个网络绕接谜题，这次的网络绕接谜题还有时间限制，时间限制过后该节点线路会重置，不过解决方法还是那一套。

铩羽奴歌

流程要点





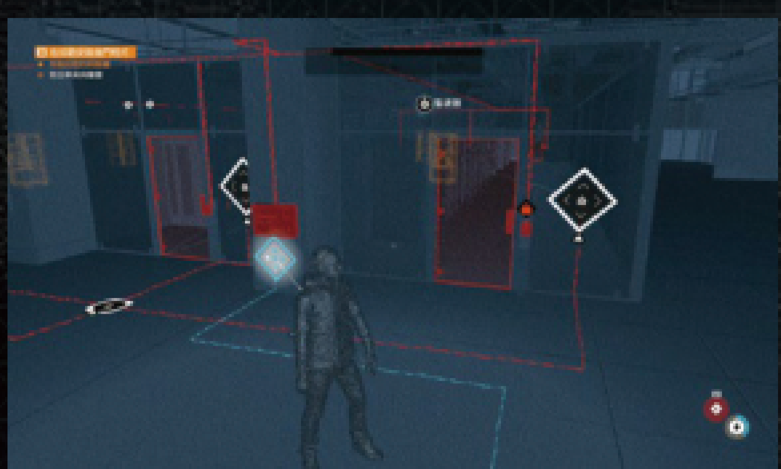
1. 奴歌恶搞的谁笔者我觉得也不必多说了……顺便一提，这个任务同时还恶搞了硅谷文化以及其他新兴企业那种所谓的“轻松且人性化”但实际上一旦玩脱只会导致工作效率无比低下的办公室文化，顺便还黑了一下当今 IT 行业中依然残存着的种族歧视。

2. 奴歌内部还是有挺多东西可以玩的，闲着没事干的玩家可以在安全区域里跟 NPC 聊聊天，值得一提的是这里还能玩一下滑梯（实际上在旧金山的谷歌办公室的确有这么一条滑梯）。

3. 虽然场景很大，但入侵的方式却很简单。密钥可以通过操作四轴飞行器进入通风口的方法进入房间后获得，这样还可以省掉黑入闭路终端机的功夫。

4. 进入伺服器前玩家还需要再黑入一个闭路终端机。闭路终端机还有两个守卫。不过只要仔细观察不难发现守卫的脚下就有一个通风口，又是主角跳跃者登场的时候了！解开门锁后别急着进去，门那里还有一个扫描器，关闭后再进去，里面还有一个背对着你的敌人。





5. 进入二层后依然是跳跃者的主场，打开通风口，躲开敌人，关闭机器人，然后黑入闭路终端机。中途只要小心里头房间的敌人即可。

6. 解救何瑞修只要按照提示黑入场景物品即可，不知道下一步该怎么办请使用你的网络入侵视角（R3 键）。

7. 玩家需要的伺服器在 6 号房间，不过在此之前还需要解决一个网络绕接谜题。这次规模更大了，遇到线路走不通的时候不妨换个房间寻找新的线路和借口。

马可仕·哈洛威



本作的主角，由于《看门狗》事件的发生以及随之而来的 CTOS 2.0，马可仕被冠上了许多“不存在的罪名”，并因此受到了很多歧视。这也是他后来加入 DecSec 并反抗布鲁姆的主要原因之一。

另外根据制作人的说法，马可仕除了是一名运动能力高于常人的黑客外，他还是一个科幻电影以及克苏鲁文化的重度爱好者，从游戏中马可仕和 NPC 的一些对话中玩家也不难发现这一点。

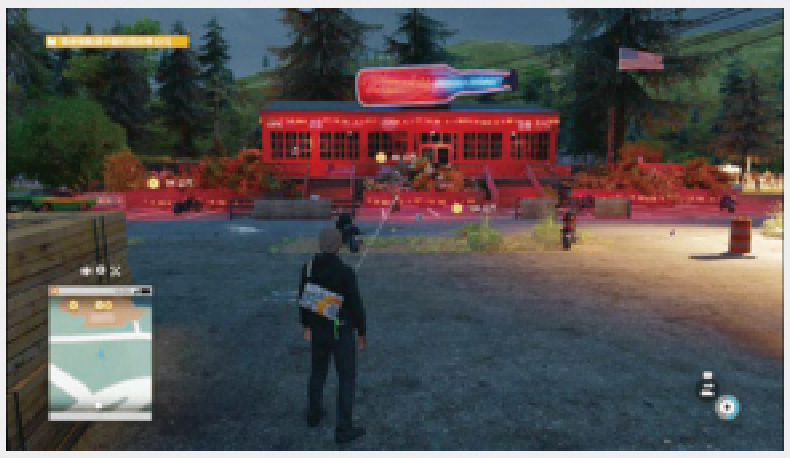
黑客战争

流程要点



1. 如果之前有关注本作的话，那么《破坏》的流程想必也不会觉得陌生。破坏 ATM 的方法有很多，用枪还是用炸弹任君选择。当然，黑入后破坏是最安静的（可以利用跳跃者代劳）。

2. 由于逃脱路线选择的关系，这个场景中的闭路终端机可以选择无视。之后玩家按部就班躲开敌人并前往目标就可以了，选择从餐厅后门入侵后，解决两个敌人后就可以开始使用跳跃者入侵并破坏 ATM 机了。由于这个场景还有狗的缘故，使用跳跃者无疑是最方便的。不过最后



一个ATM机还是自己动手吧，搞定最后一个ATM机就可以坐船直接离开这里了。



3. 如果玩家之前获得了“远程遥控”中的“设备远程遥控”技能，飞行器可以投掷炸弹后就简单多了。玩家甚至都不需要进去，直接控制无人机扔炸弹就可以轻松解决敌人和目标。

4.《碉堡突袭》由于场景结构的缘故，潜入的路线比较单一。最直接的方法当然是从北面的山顶入侵，这样就可以直接到达目标所标记的碉堡入口。不过在进入之前还需要把在周围巡逻的三个敌人给先解决掉。场景中有不少电箱，玩家可以加以利用。不过即便被发现了也没什么，直接往入口跑然后长按△键进入，过场动画后警报什么的也会同时消失，十分真实。



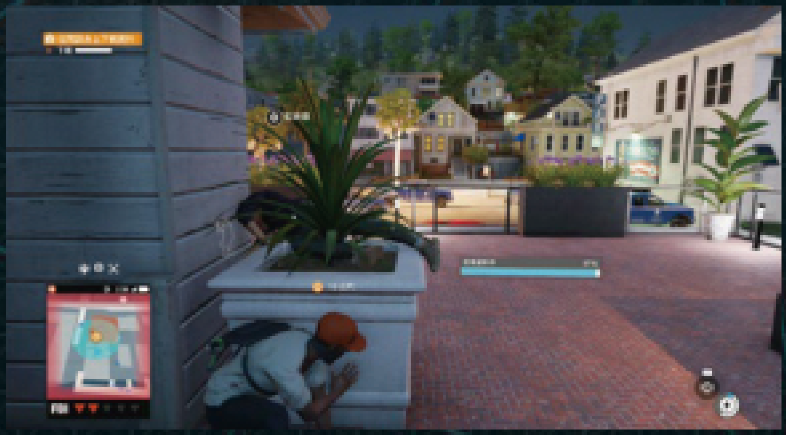
5. 拆弹的时间实际上相当充足，中途那个死男人婆蓝尼还会捣乱你节点的线路，重新设置回去就可以了。这里可以用到之前提到过的“逆向连接通路大法”，这可以节省不少寻找线路的时间。

尽收眼底

流程要点

1. 在FBI眼皮底下下载资料有很多方法，躲在卡车后面的二层建筑是个不错的方法，但是在下载后一段时间FBI会开始四处搜索玩家，因此实际上不算保险，玩家可以用电击设备封住通往二层的楼梯，设置成陷阱模式可以限制FBI上来，而且也不会被人发现。





2. 另一个比较安全的点就是停车场隔壁住宅楼的三楼，这里是整个场景中最安全的位置。另外，玩家别忘了自己还有控制车辆这一招，直接控制货车到自己所在的位置再开始下载也是个不错的做法。

3. 在《德朗斯大厦》中，玩家首先需要解开一个网络绕接谜题，不过难度不高也没有什么时间限制。



4. 潜入到伺服器房间的方法有很多，最简单的方法依然是使用跳跃者。回到入口处，从左边的门出发，这条走廊上只有一个敌人和一个清洁工，建议都直接勒晕免除后患。在通过通道来到伺服器所在方案的东塔前放下跳跃者，然后利用技能分散通道上守卫的注意力并快速通过。到达东塔后左转并黑入闭路终端机，之后仔细观察天花板，有一个可以通过文件箱到达的通风口缺口。进入后就一路畅通无阻地来到伺服器房间。



5. 在开始黑入之前，先切换回主角（轻按○键）回到刚才的起点（招待处）电梯处。切换回跳跃者开始下载，开始下载后敌人会进入警戒状态并四处寻找玩家，不过此时的玩家应该已经回到入口处了，下载完毕后直接搭电梯逃跑就行。最后在底层还会遇到几个守卫，利用跳跃者引开他们的注意，黑入闭路终端机然后开门走人就行了。





6.《工作中的“扳手”》看似场景很大，实际上相当简单，玩家甚至不需要进入管制区域。首先玩家要获得密钥，这个可以通过利用四轴飞行器进入建筑二层右侧的通风口进入到里面，密钥就在大堂的其中一个守卫身上。获得密钥后直接往门外的石墩一蹲，把跳跃者拿出来。关闭正门的保安设备后就可以进去了，进去后小心守卫。利用技能分散守卫的注意力后回收掉扳手的面具。

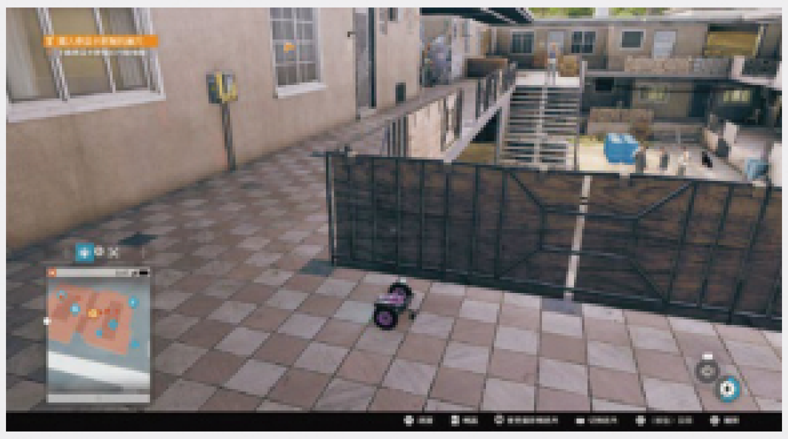
之后仔细观察左侧守卫的位置，躲开或者分散其注意力后从通风口进去并开始下载。和以往一样，下载开始后敌人会进入警戒状态而玩家则需要守在一定范围内。不过敌人只会在建筑内部巡逻，而此时的玩家却在室外，安静等待下载完毕后就可以大摇大摆地离开这里了。

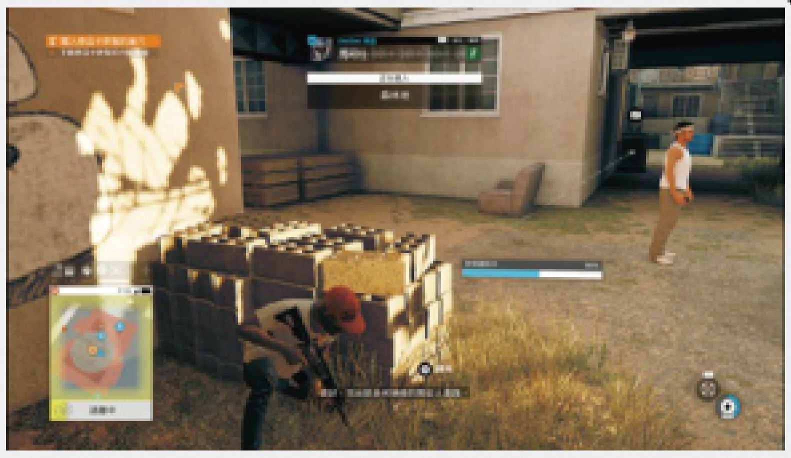


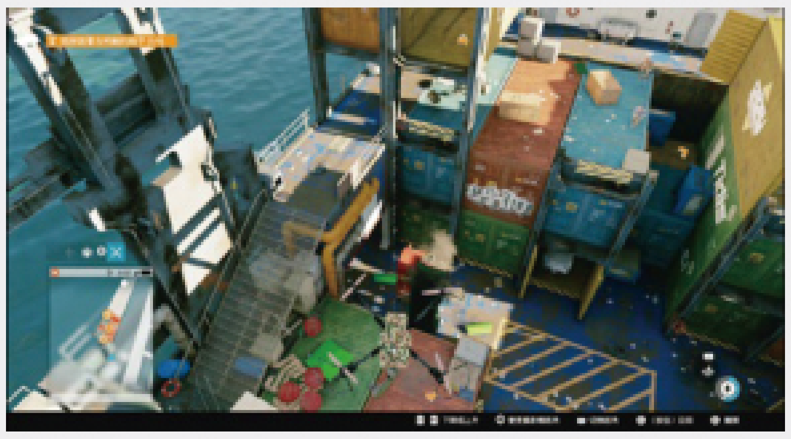
以眼还眼

流程要点

1. 这个章节算是本作中少有的比较火爆的章节之一，鉴于玩家此时的装备和技能应该已经差不多该有的都有了，玩家可以尝试一下更为爽快的战斗流打法。







2. 在《残酷的发现》中，其中一个比较简单粗暴的打法就是直接呼叫警察或者敌对帮派（需要获得“社交工程”下的技能“帮派战争”和“头号要犯”），然后等三方打得不亦乐乎的时候就可以直接趁机进入目标区域了。虽然中途难免会遇到几个落单的敌人，但对此时的玩家来说对付一两个敌人还是毫无压力的。

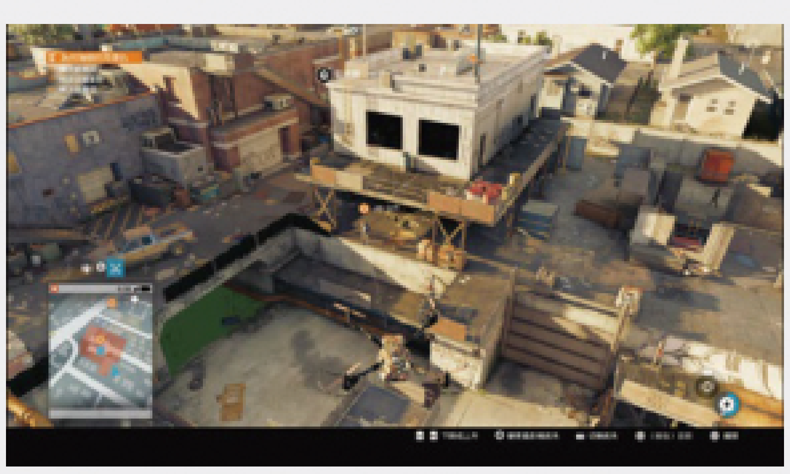
3. 潜行流的玩家可以选择从东西面的小巷出发，然后把你的飞行器拿出来。由于这个章节中的两个目标都不需要实体黑入，所以……你懂的。

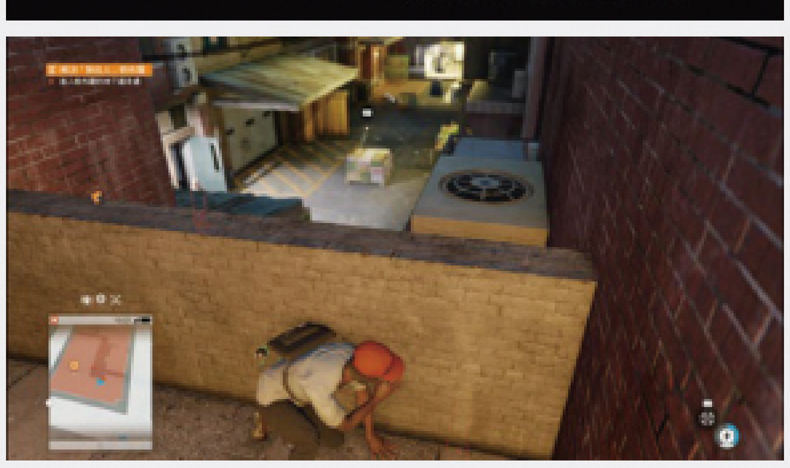
4. 在《船难》中，玩家需要破坏四个目标物体。最简单的方法依然是利用飞行器投掷炸弹的方法解决，此时的玩家也应该早就收集齐升级所需的研究点数了。顺比一提这个技能在本章中能发挥极大的作用，作为本作的最强技能之一，提前获得可以让游戏轻松不少。

5. 没有的话就相对麻烦一点了，经水路并从船的后面进入船内，然后把飞行器拿出来。仔细观察的话不能发现，四个目标中至少有三个是在爆炸物或者电箱附近。后者直接黑入后引爆，前者则可以通过远距离射击来引爆。而剩余的一个目标可以通过遥控车辆来撞毁。在使用这个方法难免会引起敌人注意，因此在出手前请先标记好敌人位置，方便敌人陷入警觉状态后的转移位置和逃跑。最后破坏目标依然可以靠跳跃者或者主角接近后解决，这种解决方法的好处虽然会发出声音引起敌人注意，但不会让敌人进入警戒状态。最后的逃跑推荐水路撤退。

6. 《肃清运河》难度不高，由于三个目标都在露天位置，利用飞行器空袭依然是个行之有效的方法。没有获得这个技能的玩家请从大马路旁的建筑顶入侵，解决屋顶的两个敌人后换上狙击枪和炸药设备等着。其中炸药设备可以提前扔到楼下载具的前方。等待三个目标都下车并在场的时候，两个男性目标会聚在一起，引爆炸药后利用狙击枪把远方工地的第三个目标解决掉。

7. 当然，引来警察和敌对帮派的方法依然相当有效。惟一需要注意的是，不管你是用哪个方法，都推荐等待三个目标都下车且在场的时候才开始攻击，因为只要玩家击倒两个目标，剩下的那个目标就会立即逃跑。由于只要下车了他们都会“抵抗”一段时间后才会坐车离去，这样能让玩家有更充足的时间解决他们。坐车离去的话他们会在另一个地点集合，玩家可以追上后再解决他，但那时等待玩家的就是目标加上一大堆援军了，难度会提高不少。





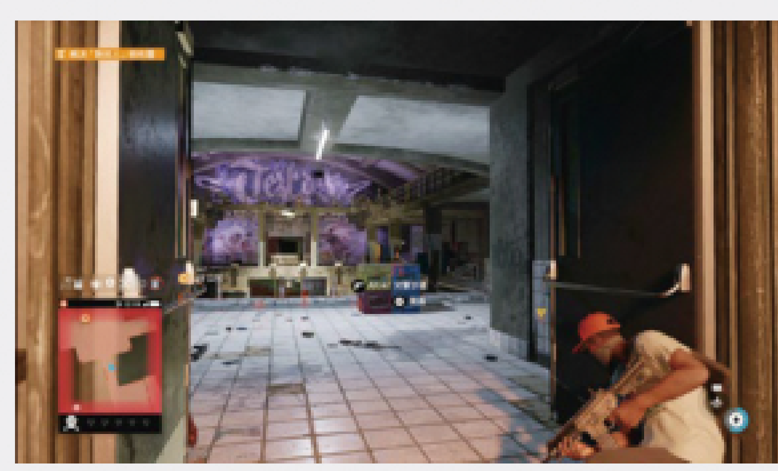
8. 《真正的缠斗》推荐玩家从西面的脚手架入侵，到达屋顶后老规矩，先把狙击手和其他巡逻的敌人都解决掉。下面还有几个敌人在巡逻，不想大开杀戒的玩家可以选择引爆附近的电箱引开他们的注意力，剩下的一个敌人则用技能引开他的注意力。然后趁机溜进厨房，如果有获得大规模系统当机的话可以顺便用一个来掩护自己。

扳手



主角的同伴，DecSec 的成员之一，本名不详。标志性的面具装扮使得他从本作公布的初期就已经给很多玩家留下了深刻的印象。从朋克风的外表玩家不难看出他是一个破坏欲望强且喜欢反抗权威的无政府主义者。但随着游戏的推进，玩家会发现他滑稽的面具下其实更多的是一个怕生的大男孩而已，挥之不去的童年阴影迫使他隐藏着自己的真实面目。

顺便一提，他一开始的设定和最终版本之间的区别是在本作所有角色中最大的。在原来的设定中，他是一个更加暴力、强硬和严肃的角色。但在看到扳手的动作以及声音演出 Shawn Baicho 的体型和声线后，育碧决定改变扳手的设定，变成现在这个更加风趣幽默，却依旧暴力的扳手。



9. 下去后不久就会遇到几头困在笼子里的狗。虽然它们可以帮助你消灭几个杂兵，但如果你还想保持潜入状态的话，笔者不推荐把它们放出来，因为这会引起敌人和目标的注意。在这里如果有遥控设备投掷炸弹的技能会方便不少：找到密钥、然后利用跳跃者开门找到目标放下炸弹，引爆，走人。没有的话就麻烦多了，由于这里的结构比较简单且敌人数量很多，这里的潜入难度颇高。笔者建议在目标演讲完毕后从游泳池的右侧入侵，这里的敌人相对少一些而且掩体也会多一些。

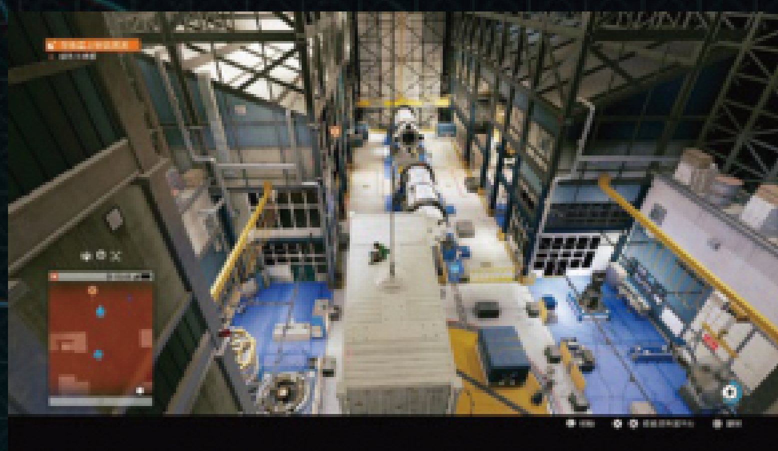


不过实际上硬干这里也不算难，毕竟这个区域只有一个出入口，守着那条通道后慢慢等待目标出现后，远程点射或者狙击枪杀死他即可。解决目标后原路逃跑即可。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

黑入世界

流程要点





1. 不谈流程，单从表现形式来看，这个任务算是本作中比较让人印象深刻的一个。

2. 潜入伽利略的部分相当简单，解决掉外围的网络绕接谜题后。入口处和非管制区域外的两个守卫建议全部勒晕，免得醒来后引起警报。进入仓库后先使用跳跃者到场景的左侧房间里获得密钥。之后就是见证黑客力量的时候了！看到上方吊着的大型货柜了吗，把它移动到自己的正上方并放下，然后爬上货柜，在控制货柜从高空移动到目标附近的楼梯处，这样做就可以绕过正下方所有的敌人。虽然难免会引起敌人注意，但由于敌人实质上并没有发现你，因此并不会引发任何的警报。

3. 获得目标物品后原路返回，再次利用货柜到达目标地点，装上电路板后就可以再次原路返回，之后大摇大摆离开这里就可以了。

4.《全知之眼》的流程相当酷炫，但要点和一般的黑入是一样，只是把摄像头什么的换成人造卫星而已。无论是都柏林、迪拜还是韩国的黑入都相当简单，韩国的需要玩家把全地图的电网状态都变成橙色才可以继续游戏。

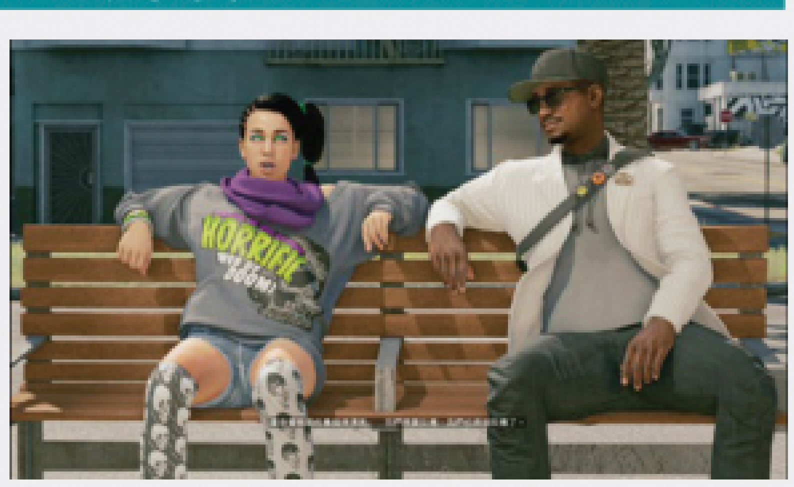




5. 最后的黑入是本作中规模最大的网络绕接谜题，不过难度并不高。当遇到线路不通的时候可以尝试换个线路继续铺，把或者用之前提到过的逆向连接通路大法解决。由于没有时间限制也没有敌人阻碍你，因此不会给玩家带来任何压力。

控制盲从者

流程要点



1. 在《添油加醋》中，只要利用一旁的起重机就可以轻松到达高处。如果有经历过支线任务《涂鸦彩绘》洗礼的玩家应该已经对此轻车熟路了。顺便一提，在起重机上操作起重机时，动作不要太大，免得由于惯性直接把自己抛出去……

2. 重新回到“呼朋唤伴”的入侵相当简单，路线可以参考上次的路线，只不过这次需要密钥和闭路终端机比上次更多而已，然而此时的玩家也早已装备精良。“呼朋唤伴”无论是地下还是二层的目标的敌人数量都不多，地下甚至连个巡逻的杂兵都没有，不过需要先解决一个网络绕接谜题。二层的敌人数量不多，但在目标附近还有着数个杂兵。嫌麻烦的玩家可以利用电击设



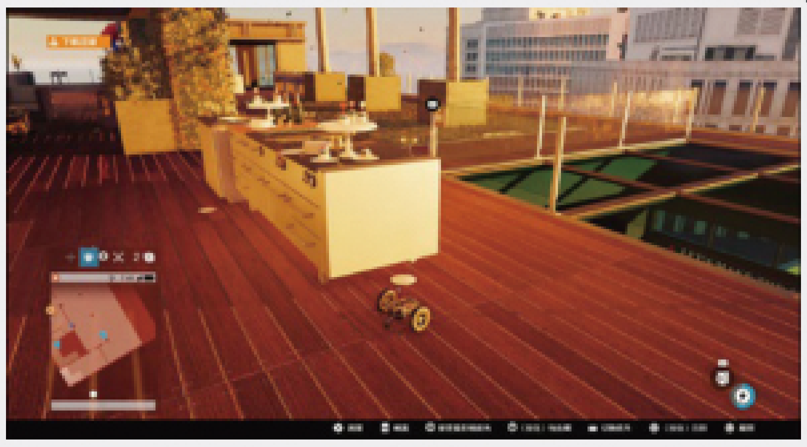
席塔拉



与其说是一个黑客，席塔拉更倾向于自称为一个艺术家。在马可仕加入 DecSec 之前，她才是这个组织实质上的领导者。和其他“自学成才”的同伴不同，席塔拉可以称得上是一名真材实料的高材生。出生于富裕家庭的她在父母的安排下入读了常春藤盟校旗下的高校，并准备在毕业之后成为奴歌这种大企业的一员。不过席塔拉比起赚钱，更喜欢用艺术来与权威对抗和表现自己。话虽如此，事实证明了，她在学校中学到的心理学、市场营销以及公共关系等还是在后来的 DecSec 生涯里派上了用场。

席塔拉的全名是 Sitara Dhawan，而 Dhawan 在印度语中的另一个意思是“信使”和“跑者”，结合席塔拉在游戏中的表现，这个姓氏无疑相当适合她。

备同时解决多个，之后迅速进入目标房间即可。需要注意的是，这个目标是本作中少数几个需要主角亲自本人去操作的目标之一。



3.《背德的候选人》是之前被育碧用作演示的关卡之一。利用起重机可以直接到达目标所在的屋顶，之后利用四轴飞行器或者监控摄像头可以轻易地获得密钥。之后从吧台旁的天窗并利用跳跃者进去屋内。分散掉目标附近杂兵的注意力就可以开始下载文件了。然后从滑索迅速离开就可以了。当然，玩家也可以选择更为炫酷的逃脱方法，直接启动房间里的跑车然后坐着它飞跃到对面的建筑顶层，之后扳手还会吐槽你为什么不选择他的逃脱方式。

4.《投票阴谋》同样需要玩家破坏指定目标，但是这次空袭战术就派不上用场了，因为大部分目标都是在室内。然而这个任务的难度并不高，玩家甚至不需要戴上榴弹炮等爆炸性武器。玩家一共需要破坏四个目标，一个在第三层，一个在第二层，一个在第一层，最后一个在第一层的广场上。从东面的脚手架入侵，解决掉屋顶的敌人后，按照惯例先把密钥拿到手并标记好场景中敌人的位置。

5. 接着按照从上到下的顺序逐个破坏目标，大部分目标附近都有燃料罐或者电箱，直接黑入并引爆就可以破坏目标。之后难免会引起敌人的注意，但由于敌人会往爆炸的地点跑，所以玩家只要迅速离开并往下一个目标进发的话（除了最底层，每一个目标所处的房间都有通往下层的楼梯），中途基本不会遇到任何的敌人（因为敌人来的路线和你下楼的路线都是错开的）。在破坏掉三个目标后就可以沿着楼梯直接回到楼顶了。广场处目标的敌人基本不会离开自己的岗位，此时利用飞行器空袭的老方法解决掉最后一个目标即可。如果没有学会相关技能的话也没什么问题，直接用榴弹炮或者爆炸设备破坏即可，但是破坏目标后就要逃得更快一点了。





2. 所有的三个目标都可以利用跳跃者来获得，路途上只有少数几个守卫和机器人而已，绕过或者分散其注意力都不是什么难事。惟一值得一提的是二层的零件需要利用跳跃者从箱子处跳到二层。之后的开门也相当简单，直接派跳跃者通过通风口出去并黑入闭路终端机就可以了。

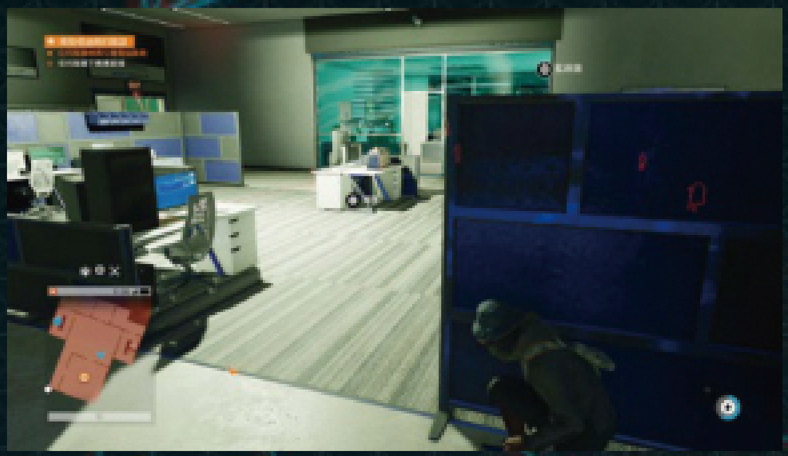




3. 在《人类对抗机器》中，玩家首先要操作着机器人通过流水线。这里的谜题并不难，玩家需要操作相应的开关操作流水线来让这个不能跳跃的机器人顺利通过障碍。搞不清楚哪个开关对应流水线哪个位置的玩家别忘了开启网络入侵视角来确定线路的连接。

4. 入侵提迪斯的流程中，一层和二层的潜入难度不高，敌人数量也不多。在最后一个大型场景中，建议玩家从右方二层（实际为建筑的四层）作为入侵方向。这条路线的敌人数量较少且离得很开，一层的敌人也基本不会与其有什么互动，方便玩家分开击破。中途玩家还会遇到一个闭路终端机，无论关闭与否都对之后的潜入影响不大，如果黑入了就可以让主角进入伺服器所在的房间，而没黑入则由跳跃者从通风口进入。由于伺服器房间和下一个目的地相距很近，因此两种方法的区别实际上都不大。

5. 和之前一样，伺服器被入侵后敌人会进入警戒状态并会破门而入。不过呆在原处还是很安全的，由于下一个目标就在伺服器的正下方，因此对自己跑酷有信心的玩家可以直接开一个“大规模通讯干扰”然后直接开溜。





5. 任务最后的部分就简单多了，网络绕接谜题难度不高。之后的操作大型蜘蛛机器人的环节就没什么技术含量了，一路杀过去吧。不过这件大杀器虽然强力，但并不是无敌，具体剩余的血量可以从电脑的提示语音里确定。

机器人大战

流程要点

1. 在《放下我的小孩》中，玩家需要获得三个零件。由于不需要玩家亲自动手，因此这次依然是两台无人机的天下。建议从左方的招待处开始入侵，不需要实际进入到管制区域内，在外面放下四轴飞行器即可。先用四轴飞行器标记敌人位置以及获得密钥。密钥的位置在仓库的东南面，用飞行器很难进入，建议用回老方法，利用摄像头来黑入密钥。



控制盲从者

流程要点

1.《来到码头》中，玩家需要先操作起重机把货柜拉开后才能打开目标货柜。话说懂粤语的玩家玩到这里时应该会不禁会心一笑吧，口音还出乎意料的标准，另外那货竟然还是上海交通大学毕业的，真是让人有种莫名的熟悉感啊……



2. 在《唐人街洗牌》的潜入中，此时的玩家应该已经对这种规模的潜入驾轻就熟了。虽然不是必须，但笔者依然推荐先把中央车

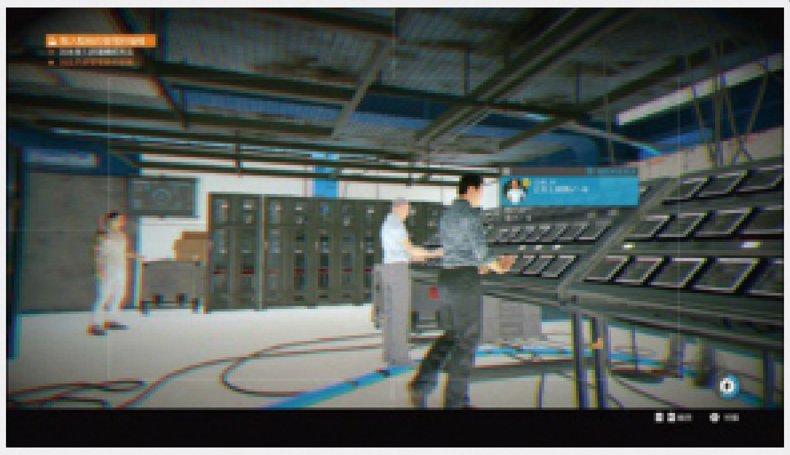
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

乔许



在DecSec中乔许扮演着军师的角色，他帮忙编写了很多DecSec在行动中会使用到的程序。和其他狂放不羁的同伴相比，他更像是一个不善言辞而且天真的“宅男”。沉浸于电子世界的他甚至跟不上网络潮流，网络用语更是一问三不知，也因此经常在与同伴的交流中闹出各种笑话。不过仔细想想，在这个年轻、缺乏经验、容易冲动行事而且没什么团队精神的无政府主义者组织内，这样一个略显天真，但在关键时候又能保持冷静的角色才是DecSec最需要的。

和游戏里的电脑天才不同，约许的配音演员Jonathan Dubsky是一个对电脑一窍不通的人。这里说的“一窍不通”可不是夸张说法，在访问中他提到过他曾经弄坏过不止一台电子设备。而为了演好这个角色，他阅读了很多关于埃斯博格综合征（类似儿童孤独症）的书籍。



库二楼的闭路终端机黑入。不过在使用跳跃者的前提下，实际上并不需要。利用跳跃者从楼梯来到二层时可以先等一下，然后直接发动一个“大规模通讯干扰”接着溜进位于车库左侧的目标房间即可。保险柜可以使用跳跃者来打开。

3.在骇入货轮的流程中，玩家需要在多个摄像头之间移动，其中一个摄像头在一个杂兵身上，需要等到这位杂兵快要到出口方向时再转移到外面的摄像头处，这样才可以获得密钥。

4.最后的货轮潜入部分思路其实可以参考之前《黑入世界》时所使用的利用起重机来躲过敌人的方法，只不过这次上起重机的不是玩家，而是玩家的跳跃者。不过别忘了先把底层的两个敌人的注意力分散开后再操作跳跃者上起重机的平台。



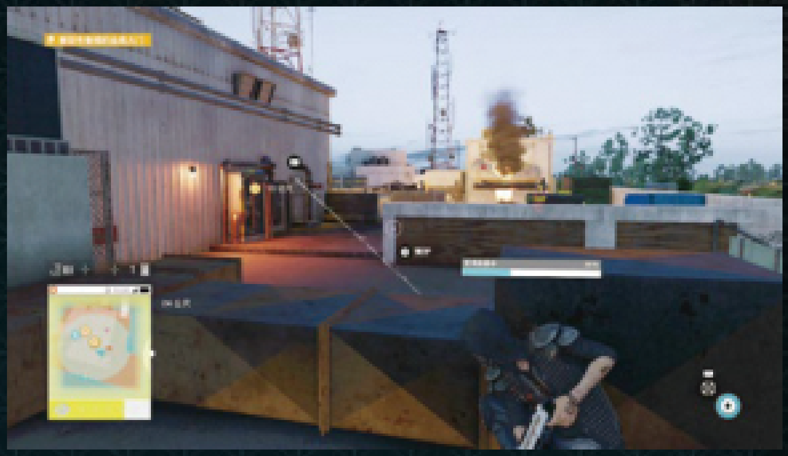


5.操作起重车的部分难度不高，在到达指定区域后玩家还需要逃跑到刚才登上起重机的位置。由于敌人此时会主动靠近地下并开始搜索玩家，笔者建议此时先等一会等到倒计时结束后才离开，敌人虽然看似很积极但实际上很少会走到更深处去搜索。倒计时完成后就可以直接开跑了，被敌人发现后直接发动“大规模通讯干扰”就可以顺利逃跑了。

中大奖

流程要点





1.最后一个任务并没有想象中的复杂。操作同伴席塔拉的部分难度不高，只是单纯的解谜而已，不过由于有时间限制，而且障碍物颇多，因此边跑酷边解谜还是有点难度的，不过谜题本身倒是不难就是了。

2.操作扳手的部分就火爆多了，玩家在这里可以发挥自己的想象力战斗。例如放个炸药设备在车上然后遥控车子撞进去啊，找个制高点然后开始狙击啊什么任君选择。由于扳手君并没有无人机的缘故，因此这段流程要潜入难度还是挺高的，建议想潜入的玩家从北面（也就是初始位置的左边），这里可以翻过墙后会有一个不错的掩体，在这里分散两个敌人的注意力后就可以黑入闭路终端机了。然而这时间相当紧凑，操作起来的难度颇高。

3.操作返回马可世后，就是本作中最后一个潜入场景了。两个密钥的位置分别需要切换摄像头以及跳跃者（四周飞行器）才能获得。而两个目标一左一右，都可以通过跳跃者到达。其中左方房间其中三面墙只是玻璃的缘故，黑入时请注意外面三个敌人的位置。而右边房间则比较简单，分散掉守卫在门外的敌人后就可以进去并黑入终端了，建议顺序为先左后右。

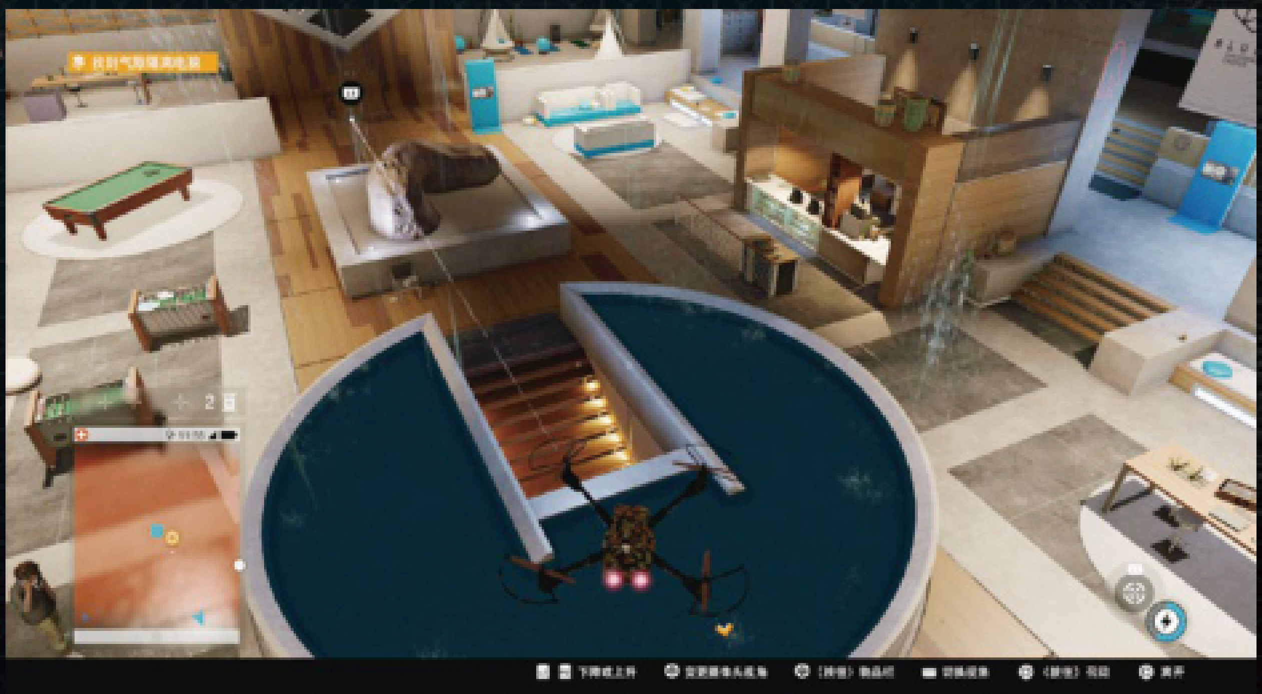
4.黑掉右边的目标后继续操作着跳跃者前进，中途可以利用沙发等场景物品作为掩护，快被敌人发现时就利用技能分散掉他的注意力，中途遇到的警卫机器人也要尽早黑入并关掉。把楼梯前敌人的注意力分散后就可以上楼并黑入位于二楼的闭路终端机了。

5.玩家的目的地在中央喷水池下的电梯，由于中央没什么敌人的缘故，因此路途上相当轻松。不过依然不宜久留，不然那些平民发现玩家后大喊大叫引来敌兵就不好了。

6.最后伺服器房间的逃脱部分中，下楼后先躲在柱子后等一会，敌人进来后分散其注意力再将其放倒。走出房间后先等待一下敌人，等其全部都进入房间后就开始往出口处移动，移动的同时发动“大规模系统当机”把灯都关了，之后大摇大摆地跑回电梯就可以了。



7.第二部分的逃脱依然可以使用“大规模系统当机”，从电梯出来后立即往右方靠近，从右方一路



走到出口附近后就可以找个掩体蹲着，观察敌人差不多从入口处进入到场景后，立即发动“大规模系统当机”然后开溜就可以了。中途可能玩家还会遇到一两个敌人，不过都可以无视掉。虽然结局部分略显平淡，但本作的主线剧情也在过场动画后告一段落。





综述

和前作相比，本作的全成就/白金难度降低了不少。大部分成就/奖杯都是流程相关，只要通关就能全部获得。另外一些则和支线任务以及收集相关，但难度并不高。最后还有数个多人游戏相关的成就/奖杯，获得难度同样很低。总的来说，本作是一款素质颇高，而且成就/奖杯获得相当友好的开放世界游戏。

·XOne版

成就总数	1000点/49个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	25至30小时
在线成就	有
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

·PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
50	34	14	1	1

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	25至30小时
在线奖杯	有
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

推荐完美路线

1. 正常通关流程。本作的所有剧情相关的成就/奖杯都只需要玩家完成故事流程即可，方法不限，玩家可以自由地选择适合自己的游玩方法。不过笔者在这里还是要多说一句，无论是从游戏理念还是从实际的游戏体验，在本作中潜入流打法的难度比明目张胆与敌人硬干要简单得多，毕竟在本作中玩家其实并不是十分耐打。

2. 通关游戏后就可以去把其他一些除多人游戏相关的成就/奖杯给补完了，由于本作和大部分开放世界游戏一样，通关后依然允许玩家自由探索，所以玩家不必担心会遗漏成就/奖杯。

3. 最后就可以把剩余的多人相关的成就/奖杯给补齐了，根据玩家的网络状况而定，部分玩家可能会在匹配玩家上遇到困难，但一旦配对上后就基本不会出现什么问题，相关心得可参考下文。

毕业日

取得条件 获得所有奖杯。

我是谁 10点/

取得条件 从布鲁姆服务器抹除你的旧身份。

把你他妈的裤子穿上 10点/

取得条件 在派对狂欢后购买几件裤子。

恐吓者 15点/

取得条件 从3D打印机购买一把双手武器。

获得方法 除了手枪外的武器都是双手武器，随便买把最便宜的霰弹枪即可。

潮流上身 15点/

取得条件 购买鳄鱼脚靠北国度鞋子。

获得方法 在金门公园东面（大地图西南方）的联合广场处的服装店可以购买到，65美元一双，名字就叫鳄鱼脚靠北国度。

DedSec-A-Roni 10点/

取得条件 搭乘电缆车。

获得方法 电缆车在市中心能找到很多，看到后追上去按Y键/△键就可以搭乘了。惟一需要注意的是，在本作中有两种电缆车，分别是红色车顶和绿色车顶的，只有前者可以搭乘。

只有上帝可以批判我 10点/

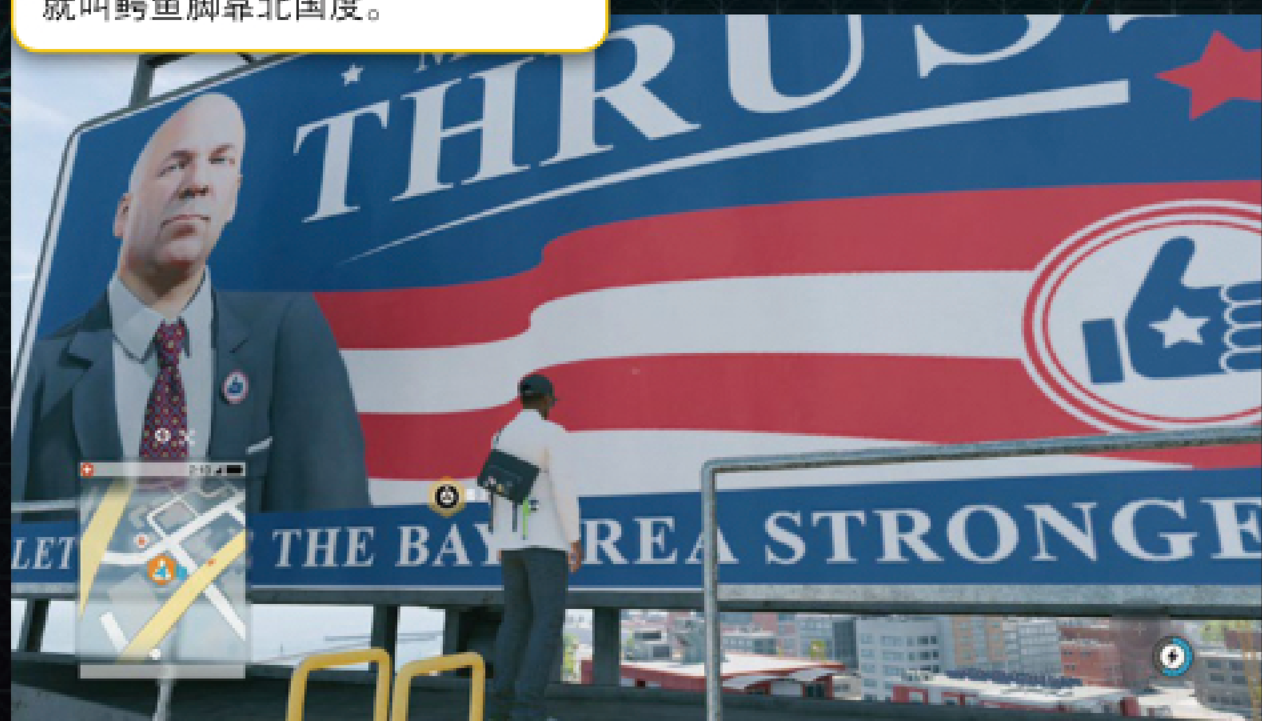
取得条件 从奴歌的贩卖机购买一件T恤。

获得方法 在主线流程中玩家会需要进入奴歌，因此无需担心会找不到贩卖机。

狗狗乐园 10点/

取得条件 抚摸10只狗。

获得方法 看到狗后上前Y键/△键就能“笑摸狗头”，话说重复抚摸同一只狗10次也能获取这个成就/奖杯。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



乱入好好玩 10点/

取得条件 自拍时被他人乱入镜头。

获得方法 按下VIEW键/OPTIONS键调出手机，然后打开相机自拍。镜头打开后不要急着拍照，等一会后路人就会在镜头里乱入，此时拍照就可以解锁成就/奖杯。

难忘的驾驶回忆 10点/

取得条件 驾驶一辆独特的载具。

获得方法 游戏里一共有7辆独特载具，和其他收集一样会标记在地图上。

我行我素 10点/

取得条件 劫持一艘船。

获得方法 注意，条件中的“一艘船”必须是行驶中的船，停在码头的不算。

代步工具 10点/

取得条件 劫持一辆公交车。

获得方法 同上，公交车不难遇到，实在找不到可以去奴歌附近碰碰运气。

研究员 30点/

取得条件 收集所有藏在游戏世界中的重要数据。

获得方法 本作中一共有24个重要数据，在地图上会以“绿色骷髅头”显示，其具体位置可以在学习技能的界面中直接查看。另外需要注意的是，虽然本作中所有地区在游戏初期就可以进入，但实际上在收集重要数据的时候，玩家往往需要解开一些谜题，而这些谜题很多时候需要升级后的四轴无人机，建议玩家做好准备后再去进行收集。

犯罪高手 15点/

取得条件 从5星通缉中逃脱。

获得方法 最好的方法是去恶魔岛，然后通过射击行人或者载具来提高通缉度，通缉度一满就直接开船出海逃走。直升机来了就直接利用骇客能力将其无效化，不到一会就能顺利逃脱。

微旅行！ 10点/

取得条件 在城市中驾驶伊雷克汽车的梅伦格达4公里。

获得方法 在“全都买车行”后购买“梅伦格”，梅伦格就是那种只能坐一个人的微型车。

偷偷打你 10点/

取得条件 匿踪击倒30名敌人。

飞跃羚羊 15点/

取得条件 在驾驶车辆时达成140公尺的长距离跳跃。

获得方法 本作中最好的解锁地点（也有可能是惟一一个地点）就是在科伊特塔东面的坡道，具体位置可以参考图1。解锁氮气加速的能力，然后购买最快的摩托车“莎哟娜拉”。驾驶到快要离地的时候按下A键/×键加速，着地后等几秒就可以解锁成就/奖杯了。

如果没解锁的话可以重试几次，毕竟游戏里并没有计算跳跃距离，另外摩托车不一定需要“莎哟娜拉”，只要不是小绵羊就可以，但“莎哟娜拉”达成的难度更低一些。

水上新体验 10点/

取得条件 进行一场帆船竞赛。

获得方法 只需完成一场竞赛即可，不需要胜利。

机器人偶 5点/

取得条件 黑入一名机器人。

获得方法 按照故事流程，机器人会在流程中段开始出现，遇到后黑一个就可以了。

功到自然成 10点/

取得条件 车辆并连续做出三次飞车跳跃。

获得方法 一般会在流程中无意解锁，没有的话找一个地势比较颠仆的地方，例如山坡，然后闭着眼乱开就可以了。

“呕”发事件 10点/

取得条件 拍下一张某人正在呕吐的照片。

获得方法 “呕”发事件这个成就/奖杯建议在地图右上角的“杰克·伦敦广场”碰运气，这个成就/奖杯非常看运气，虽然说醉酒的路人呕吐几率高一点，但实质上所有NPC都有呕吐的可能，关键只在于你有没有这个缘分而已。

让我来开 20点/

取得条件 从车顶黑入车辆并移动达200公尺。

获得方法 玩家需要学会了控制载具的技能才能够解锁这个成就/奖杯。

帮派之一 10点/

取得条件 完成5次DedSec事件。

获得方法 DedSec事件会在地图上以“紫色图标”显示，只有玩家在联网状态才能触发。推荐在合作模式下解锁，可以在解锁“携手合作”的同时顺便一起解决。

不过实际上单人模式下也可以触发，只需要联网就可以了。在全程联网的情况下，一般流程没进行到四分之一就能顺利获得。

天生杀手 10点/

取得条件 在赏金猎人模式中解决1名猎人。

获得方法 只要犯罪积累通缉度，然后在多人游戏里发布针对自己的通缉，接下来玩家需要在NPC以及玩家的围攻下逃离通缉。在这个模式里玩家可能会遇到多人组队的猎人，但是玩家只需要，也只有解决猎人才可以解锁这个成就/奖杯，杀死其他玩家是无效的。另外要解锁这个成就/奖杯也不需要逃离通缉，杀死猎人即可。

虽然听起来有点难度，但实际上难度并不高，毕竟不是所有玩家都是高手，实际上菜鸟（就是那种贴着脸开枪都打不中玩家的）还是有很多的。连发霰弹枪“告别了我的世界”相当强力，玩家大可以守株待兔，直接等玩家过来，然后看到对方后直接随着驾驶舱开枪，不要给他任何下车的机会，对着脸开枪的话两秒钟就能直接杀死对方。

携手合作 10点/

取得条件 成功完成一次在线多人合作行动。

喂食狂欢 10点/

取得条件 对位于海特·艾许伯里地区，装扮成甜甜圈的人使用“报警”的黑入能力。

获得方法 具体位置可以在“侦查姬”中查看，这个人会在早上九点后出现，傍晚后消失。

当个菜鸟 10点/

取得条件 成功入侵另一名黑客。

获得方法 入侵模式下要想不被对手发现，最好的方法就是躲在载具或者有屋顶的地方（避免被无人机发现）。载具尽量选择一些不起眼且常见的载具，然后按下B键/○键躲在车里。另外躲在地下停车场等室内场景也是个不错的选择。

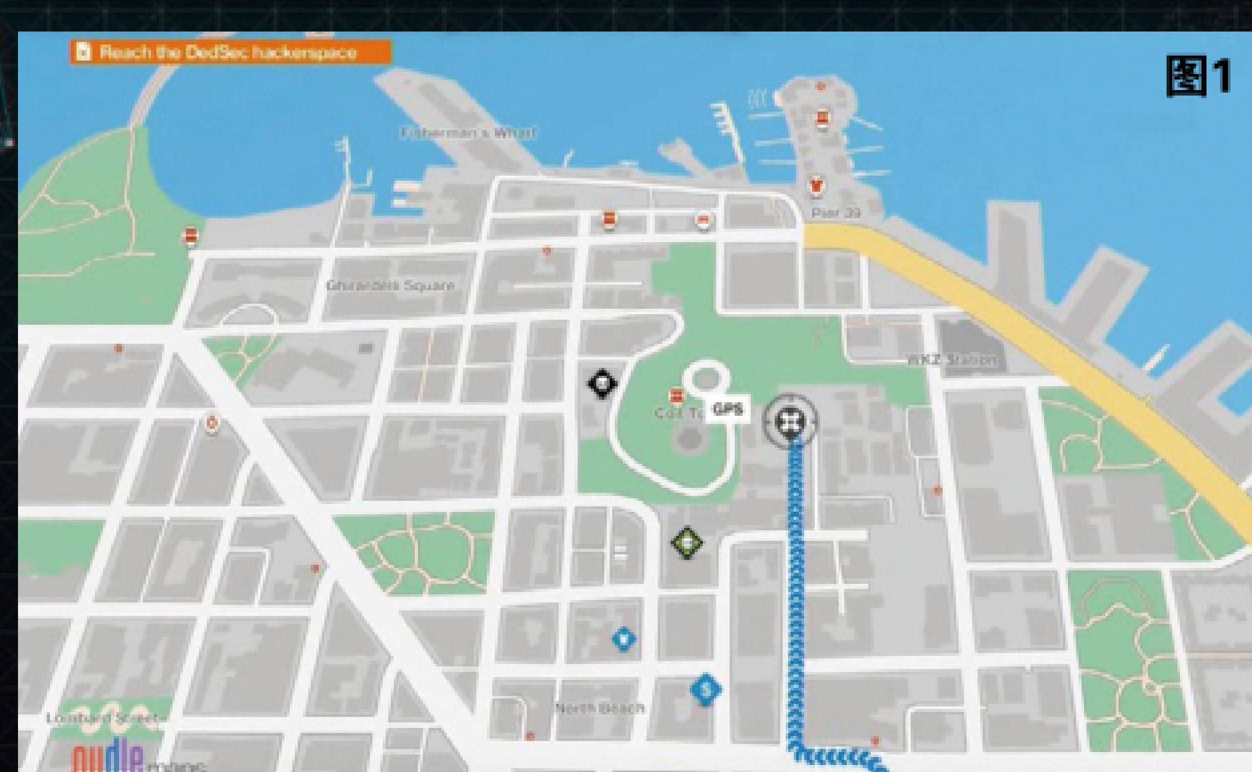


图1

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



业余摄影师 15点/
取得条件 拍摄25张侦察姬景点的照片。

一人车队 10点/
取得条件 在汽车经销店购买25辆车。
获得方法 “全都买车行”的车是最便宜的，但玩家依然需要30多万的金钱才能够购买到指定数量。建议玩家平时没事干可以顺便去收集场景中的金钱（以蓝色的“$”显示在地图上）。

拜托马可仕，别伤了他们 20点/
取得条件 在赏金猎人中成功解决5名逃犯。
获得方法 方法和成就/奖杯“天生杀手”刚好相反。惟一需要注意的是，逃犯需要玩家亲手解决，其他玩家或者NPC解决的都不算。

改良我的电动卡丁车 10点/
取得条件 取得所有电动卡丁车的升级。
获得方法 触发电动卡丁车任务并完成斯坦福大学的赛事后就可以触发相关的支线任务了，全部完成后就可以获得所有的升级。

程序逍遥游 5点/
取得条件 购买所有App商店里的App。
获得方法 要购买的一共有9个，一点儿也不贵，第一次触发教学时就可以全买下了。

遨游四方 10点/
取得条件 参加一场无人机竞赛。
获得方法 玩家需要购买一台无人机才能参加竞赛，和“水上新体验”类似，玩家只需要完成即可，不需要获得胜利。

绝不停止 10点/
取得条件 参加一场摩托车竞赛。
获得方法 和“水上新体验”类似，玩家只需要完成即可，不需要获得胜利。而且和“遨游四方”不同，玩家不需要购买摩托车后才能参加竞赛。

狡猾的狐狸 20点/
取得条件 完成行动：暗影。
获得方法 这个支线触发点有三个，其中一个在唐人街南面的一个餐厅里（可以直接瞬移过去），另一个是北滩的酒吧，最后一个在科伊特塔。只要玩家黑入指定NPC就能触发这个支线。

加入高空炒饭俱乐部 40点/
取得条件 完成行动：黑入世界。

收拾残局 40点/
取得条件 完成行动：镜中世界。

宝贝，你的钱在我这 40点/
取得条件 完成行动：无利可图。

驾驭骑士 40点/
取得条件 完成行动：网络车神。

没有地方像HAUM一样 40点/
取得条件 完成行动：甜蜜的家庭。

告密者 40点/
取得条件 完成行动：铩羽奴歌。

奉公守法 40点/
取得条件 情况紧急。

催眠 40点/
取得条件 完成行动：尽收眼底。

老派正义 40点/
取得条件 完成行动：以眼还眼。

大搞破坏 40点/
取得条件 完成行动：黑客战争。

每一句话都很重要 40点/
取得条件 完成行动：控制盲从者。

小小蜘蛛 40点/
取得条件 完成行动：机器人大战。

你上贼船啦！ 40点/
取得条件 完成行动：上海风云。
获得方法 在这里说一些和游戏无关的东西，在英文中，“shanghai”一词其实是有“拐骗”以及“强迫劳工”的意思。词源追溯到大量中国人在19世纪从上海被拐骗至旧金山当非法劳工，而这种行径后来就被称为“shanghai”。结合本作的故事发生地点和这个任务的背景故事，读者想必也不难理解为什么这个任务要叫作“上海风云”。

再“揭”再厉 20点/
取得条件 完成行动：黑入Ubisoft。
获得方法 由于三个触发地点都是在斯坦福大学，因此不难发现。

黑入世界 50点/
取得条件 启动世纪之骇。



刺客信条II 1474－1499

2016年“刺客信条系列”的缺席想必另许多粉丝都感到遗憾，不过另一方面也说明了续作的品质将得到时间上的保障。作为补偿，育碧将《刺客信条》2代三部曲全面高清重置，并以合集的方式搬上了次时代平台，同时还提供中文语言支持。对于新入坑的玩家，可以借此机会来回顾“刺客信条系列”那一波三折的剧情，而老玩家们也可以体会到游戏重置后的画面全面进化。游戏大体流程上没有任何改变，依旧是原（有）汁（点）原（僵）味（硬）的操作模式，成就奖杯方面由于取消了网络模式成为了纯单机游戏，所以也有所更改。借于以上几点关系，下文将不在详解流程攻略，着重就成就奖杯于白金效率方面为大家指点迷津。

文 六等星　美编 心の永恒

PS4 XOne

刺客信条 埃齐欧合辑		Ubisoft	
Assassin's Creed The Ezio Collection		动作	中文版
2016年11月17日	本地1人	对应年龄：17岁以上	
售价为360港币			



基本操作

丰富多变却不凌乱的操作系统向来是“刺客信条系列”的特色之一，作为系列的第二作，操作系统便以非常完善。

低调姿态（普通）	
左摇杆	走动
右摇杆	视角
按住△键	鹰眼（眼）
□键	攻击（手）
○键	轻推/捡取（互动）
×键	疾走（脚）
十字键	武器切换
L2	锁定
R1	武器轮盘
R2	高调姿态
高调姿态（按住R2）	
左摇杆	跑动
○键	擒拿（互动）
×键	跳跃（脚）
按住×键	冲刺（脚）
攀爬姿态	
左摇杆	攀爬
○键	落下/落下途中按住○键扒住墙壁
×键	跳（脚）

注：操作以PS4版为准

系统简析

◆地图图例

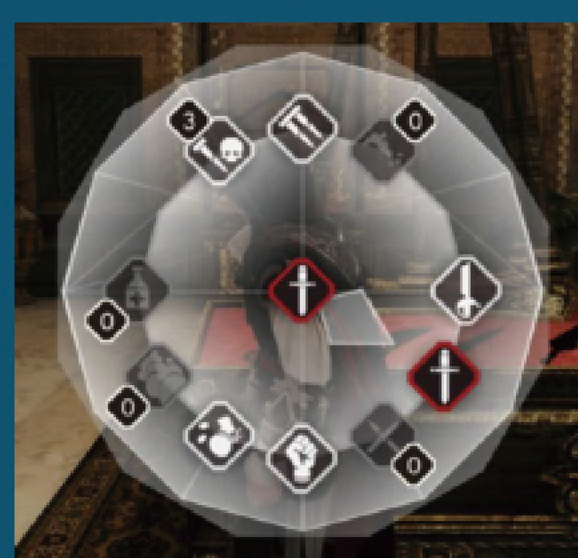


◆战斗指南

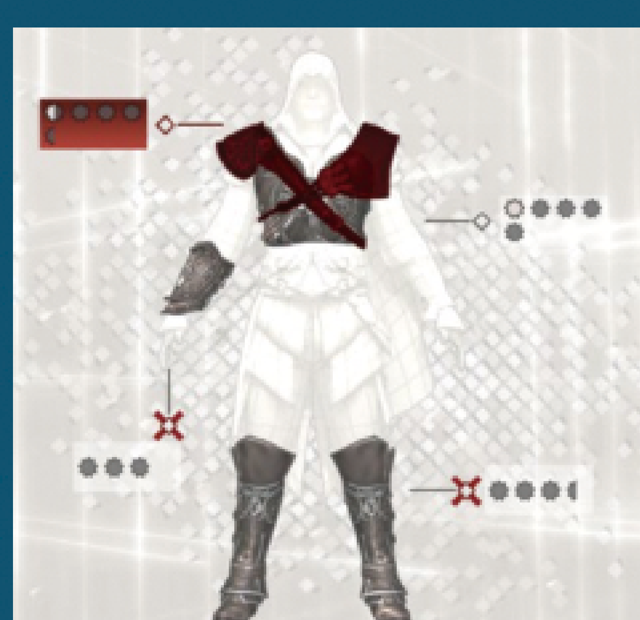
●武器轮盘

按下R1键即可打开武器轮盘，看到所有武器当前的状况。按住R1键的同时推动左摇杆即可切换武器。主副武器、空手、袖剑还可以通过十字键快速切换。



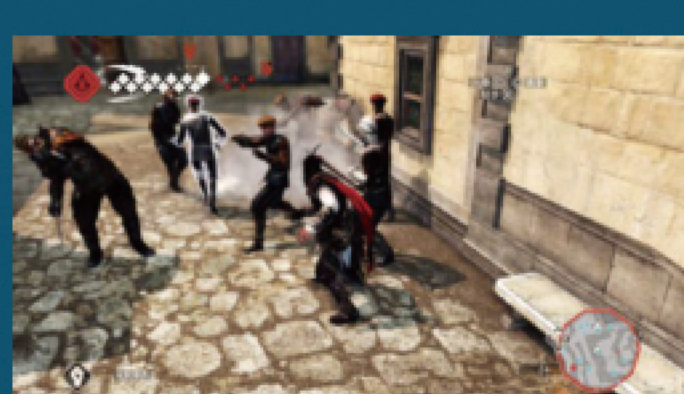


●生命护甲



玩家的生命上限需要通过购买商店中的护甲进行提升。护甲本身具有两条属性——抗力（九角星）与生命值（菱形）。生命值直接提升血量上限，而抗力则表示护甲的耐久度，如果耐久度不足（红色叉）护甲就会失去效用，生命值上限也会随之衰减，所以经常去铁匠处修理护甲是非常有必要的。

●特殊动作



蒙特里久尼/宅邸处的广场可以同教官说话，可以看到每个技巧的教程以及武器的使用方法。其中特殊动作需要花金钱才能训练，这5个特殊动作也必须通过该方法才能在战斗中使用，除了双手武器外，其余对流程和成就奖杯解锁都是必须的。

徒手战斗：学习后长按□键可以进行抛沙。

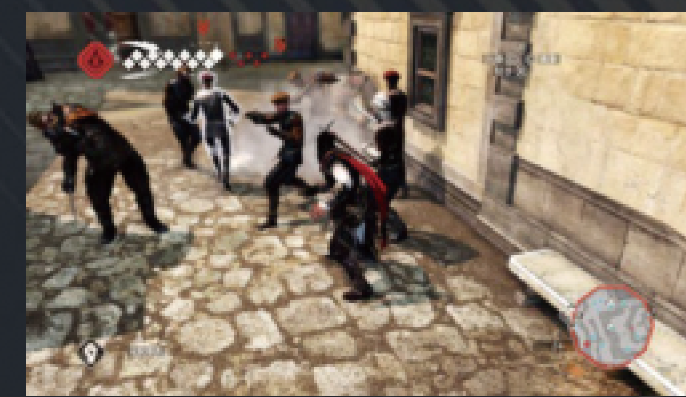
远距武器：学习后长按□键可以同时对多个目标投掷飞刀。

长武器：学习后长按□键可以使用长武器将敌人绊倒。

双手武器：学习后长按□键可以使用双手武器进行破防攻击。

手枪：按下R2键锁定敌人后，长按□键使用手枪射击。

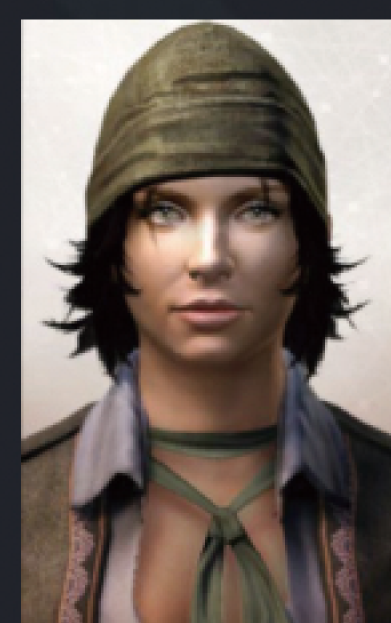
赚钱



成就奖杯中有提升据点价值与全武器收集，为此需要利用到大量的金钱，而且金钱对于游戏流程的推进与解锁也有很多的帮助。

游戏中没有什么特别的赚钱技巧，无非是升级宅邸的店铺，定期回到宅邸收取资金收入，流程路过宝箱便辛苦一下去开启。养成习惯后大约在通关的同时差不多就能赚取到足够的金钱。

进阶技巧



攀爬跳跃：在墙壁上进行跳跃，以扒住更高的攀爬点。如果是在《黑旗》之后接触刺客信条的玩家可能会有些不习惯无法在墙壁上攀爬跳跃的埃齐欧，而游戏中也有许多位置只有高跳跃才能上去。其实当剧情推进到序列7记忆7时，便会有美女小偷教会埃齐欧如何进行攀爬跳跃。

战斗方针：系列第二作并未有之后被称为“无双信条”的连续处决动作，一对一敌人，通过脚踢破防的基本战斗模式成为了该作的主要战斗方式，后期切换副武器进行防反处决也是一个有效的办法。

白金/全成就攻略

奖杯总数	51	铜杯	34	银杯	15	金杯	1	白金	1

白金难度	2
白金所需时间	25小时
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	有

由于本作还未有同步率的设定，所以流程方面没有任何的限制，除了少数几个强制要求不能被发现的任务，大多都可以使用飞刀和火枪一路杀进去完成，故流程部分不再叙述。奖杯方面由于取消了在线奖杯，只求白金的玩家可以速通主线流程，尽量不要收集羽毛等收集品。主线剧情完成后对照收集地图进行全物品收集，并顺道解决全部支线奖杯。需要注意的是收集奖杯存在100%不跳杯的bug，担心的玩家可以在差最后一个收集品时存档备份，以防不测。

◆简易奖杯

刺客大师 点/
解锁条件 解开所有奖杯

刺客诞生 20点/
解锁条件 重生为佛罗伦萨的埃齐欧．奥迪托雷。
获得方法 流程奖杯。

挥别 20点/
解锁条件 逃离Abstergo Industries。
获得方法 流程奖杯。

欢迎使用 Animus 2.0 20点/
解锁条件 进入 Animus 2.0。
获得方法 流程奖杯。

背叛之殇 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 1。
获得方法 流程奖杯。

复仇 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 2。
获得方法 流程奖杯。

儿子先走一步 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 3。
获得方法 流程奖杯。

血腥星期天 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 4。
获得方法 流程奖杯。

送葬者 30点
解锁条件 发现位于新圣母大教堂里的刺客陵墓。
获得方法 流程奖杯。

阴谋者 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 5。
获得方法 流程奖杯。

意料外的旅程 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 6。
获得方法 流程奖杯。

出血效应 30点
解锁条件 完成训练后再度进入 Animus。
获得方法 流程奖杯。

威尼斯商人 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 7。
获得方法 流程奖杯。

固若金汤的宫殿 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 8。
获得方法 流程奖杯。

化装舞会 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 9。
获得方法 流程奖杯。

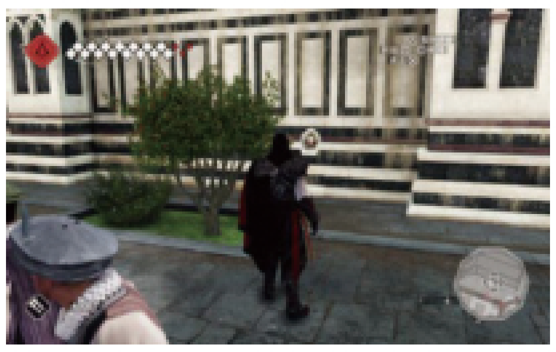
毕昂卡的最佳拍档 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 10。
获得方法 流程奖杯。

先知 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 11。
获得方法 流程奖杯。

地下密室 30点
解锁条件 完成 DNA 序列 14。
获得方法 流程奖杯。

老友回归银 100点
解锁条件 逃离藏身处。
获得方法 流程奖杯。

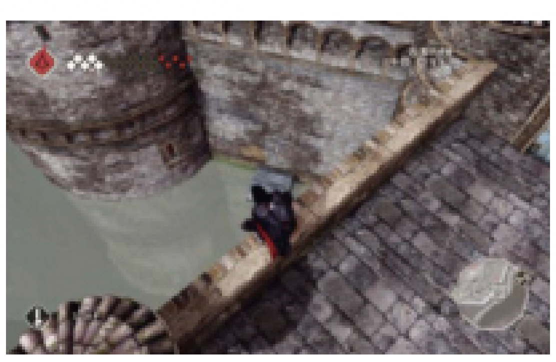
威尼斯斗士 20点
解锁条件 发现位于圣母访亲堂里的刺客陵墓。



我可以从这看到你家！ 20点
解锁条件 发现位于大塔里的刺客陵墓。



愿尔名见圣 20点
解锁条件 发现位于圣马可大教堂里的刺客陵墓。



逃离监狱 20点
解锁条件 发现位于拉阀迪诺要塞里的刺客陵墓。



唱诗班男童 20点
解锁条件 发现位于圣母百花大教堂里的刺客陵墓。



街道清洁工 10点
解锁条件 将 5 具尸体藏到干草堆中。
获得方法 任何人的尸体都可以，包括平民。需要注意的是干草堆，不包括红色的草堆，用车装着的草堆也不算。

苍蝇拍 5点
解锁条件 在使用飞行器途中踢警卫。
获得方法 飞行过程中按下L2锁定敌人，降低高度便会攻击敌人。原版中如果没有购买DLC剧情，这个奖杯就只能在飞行器的流程中获得。不过本重置版整合了所有的DLC，所以如果主线流程中错过了该奖杯获得的话可以前往佛利城右上角的特殊记忆进入DLC剧情完成。

玩沙先生 10点
解锁条件 朝警卫脸上丢沙，一次导致四人分心。
获得方法 首先该技能需要前往宅邸学习，详见前文。然后随意勾引一两波敌人，按住□键泼沙就可以了。

医生 20点
解锁条件 朝中毒的 NPC 执行空中刺杀。
获得方法 找到任意守卫绕后用毒袖箭下毒，然后跑到楼顶跳下去刺杀即可。

无安打 30点
解锁条件 保持在冲突状态下，在杀掉 10 人之前都不能被打中。
获得方法 推荐在序列4，保护梅迪奇任务时，由于伙伴火力吸引，注意防反，连续处决掉所有敌人即可。或者后期威尼斯勾引大量敌人后烟雾弹处决也行。解锁苍蝇拍奖杯时解锁该奖杯也是一种方法。

窃盗癖 10点
解锁条件 扒窃 1000 枚金币。
获得方法 贿赂一次传令官需要500金币，之后还可以将本金偷回来。两次便可以解锁该奖杯。

迅击 10点
解锁条件 冲刺 100 米。

清洁工 10点
解锁条件 使用长兵器一次绊倒 5 名警卫。
获得方法 首先该技能需要前往宅邸学习，详见前文。首先在威尼斯从持有长枪的士兵手上抢到武器，然后将敌人扫倒即可。只需要累计绊倒5名即可，配合烟雾弹非常简单。

杀手 30点
解锁条件 完成伟大的罗伦佐给予你的第一次暗杀任务。
获得方法 完成一次地图上的刺杀合约。

男子气概 10点
解锁条件 捍卫女子的荣誉。
获得方法 完成一次地图上的痛殴。

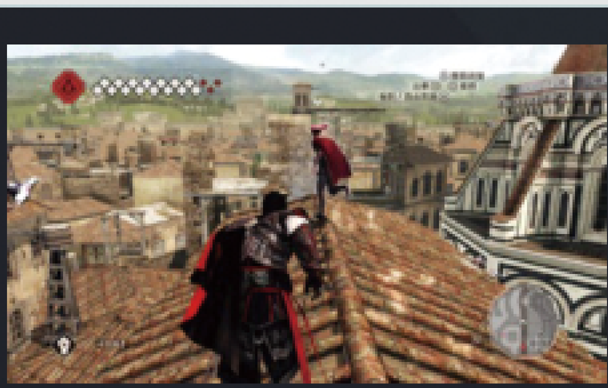
盗本垒 10点
解锁条件 在与小偷的赛跑中获胜。
获得方法 完成一次地图上的赛跑。

杂物工 30点
解锁条件 升级据点的一栋建筑。

景色不错 10点
解锁条件 同步 10 个俯视点。

高空跳跃 10点
解锁条件 从乔托的钟塔顶端进行信仰之跃。
获得方法 主线流程中的同步点之一。

送信者 10点
解锁条件 拦截一名波吉亚密使。
获得方法 在街上会随机遇见一名身穿红衣的密使。无论是追上擒拿，还是直接暗杀，或者一枪崩掉都可以解锁该奖杯。



艺术鉴赏家 10点

解锁条件 分别从佛罗伦萨与威尼斯够买一件画作。

获得方法 该奖杯有几率bug不跳杯，请做好备份存档的准备。

蒙特里久尼执政官 30点

解锁条件 将据点总价值提升至80%。

获得方法 除了升级据点内的建筑，购买画作，收集装备武器都可以提升总价值。（见下图）

完美和谐 30点

解锁条件 将你的服装染成这两种颜色：湿地黑与湿地象牙白。

获得方法 只有佛利的裁缝店才有这几种颜色。

红灯迷情 10点

解锁条件 在妓女身上花费 5000 枚金币。

获得方法 见到妓女就招募，通关前就能解锁了。

人民之友 10点

解锁条件 扔超过 300 枚金币到地上。



◆收集奖杯

神话创造者 5点

解锁条件 在蒙特里久尼里找出 8 尊小雕像。

冰山一角 10点

解锁条件 使用鹰眼视觉找出环境里的符文。

谜题之一 30点

解锁条件 解开一段 16 号实验体的影片。

维特鲁威人 20点

解锁条件 解开 20 段由 16 号实验体留下的真相影片。

获得方法 指定地点用鹰眼查看谜题。

谜题1 世界之初

●#1

选择 3、5、6、7、9 号图片。

谜题2 六十四个方块

●#1

对齐拼图即可。

谜题3 传承者

●#1

调查桌子上的“伊甸碎片”。

调查倒吊人头下的“伊甸碎片”。

调查圣雄甘地右手的“伊甸碎片”。

谜题4 无穷的知识

●#1

调查士兵背上的炮筒。

调查中间面向左边士兵的头盔。

调查第二排士兵的右边。

调查右边手持火焰鬼怪的手中。

谜题5 权利的工具

●#1

选择 2、3、6、8、9 号图片。

●#2

选择 3、6、8、9、10 号图片。

谜题6 弟兄们

●#1

第一圈左移 2 次。

第二圈左移 3 次。

第四圈右移 1 次。

第五圈右移 3 次。

第三圈对齐。

●#2

第一圈左移 3 次。

第三圈左移 1 次。

第四圈左移 4 次。

第五圈右移 1 次。

第二圈对齐。

●#3

第一圈左移 3 次。

第三圈右移 1 次。

第四圈左移 5 次。

第五圈右移 1 次。

第二圈对齐。

●#4

第三圈右移 1 次。

第五圈左移 2 次。

第四圈左移 2 次。

第二圈右移 6 次。

第一圈对齐。

谜题7 继续找寻，你将找到

●#1

选择 1、2、3、5、6 号图片

●#2

调查右下角的“圣裹布”

谜题8 殉道者

●#1

调查权杖上的”伊甸碎片

调查腰间剑上的“伊甸碎片“

用火调查左边的相片，用中间的黑白相片调查右边的相片。

谜题9 帽子戏法

●#1

调查胡迪尼右胸前的“伊甸碎片”。

调查甘地左胸前的“伊甸碎片”。

●#2

密码“312”。

谜题10 殉道者

●#1

调查图片左边的卫星。

●#2

第五圈左移 6 次。

第二圈左移 4 次。

第四圈右移 3 次。

第三圈左移 5 次。

第一圈对齐。

●#3

调查旗帜的阴影。

谜题11 发明家

●#1

点亮所有的电灯。

●#2

调查厂房二楼的天窗。

调查特斯拉的手中。

谜题12 工业巨子

●#1

密码“240”。

●#2

调查所有的灯泡。

调查爱迪生手中的光。

●#3



谜题13 我成为死亡，世界的毁灭者

●#1



●#2

触碰按钮

●#3

调查中间偏左下的位置。

谜题14 血脉

●#1

选择 1、4、6、7、10 号图片。

谜题15 守护者

●#1

第五圈右移 5 次。

第三圈右移 2 次。

第四圈右移 5 次。

第二圈左移 5 次。

第一圈对齐。

●#2

调查地图上所有的红点。

谜题16 骑兵队

●#1

选择地点通古斯。

谜题17 碉堡

●#1



●#2

右边后面房子墙壁上的刺客标记。

谜题18 突触

●#1



谜题19 第四日

●#1

选择 2、3、5、8、9 号图片。

谜题20 种族的起源

●#1

第五圈左移 2 次。

第四圈左移2次。
第三圈右移2次。
第二圈右移5次。
第一圈左移3次。

● #2

调查顶上的眼睛。

● #3

可以填任意答案。

● #4

用金苹果调查所有骨骼。

纪念培德楚秋 30点/

解锁条件 收集全部的羽毛。

展现自我 10点/

解锁条件 穿着奥迪托雷披风前往各城市，包括山间。

获得方法 收集全部羽毛后解锁披风。

胜利是留给有准备的人 10点/

解锁条件 为埃齐欧取得所有的袖剑、装备袋以及护具升级。

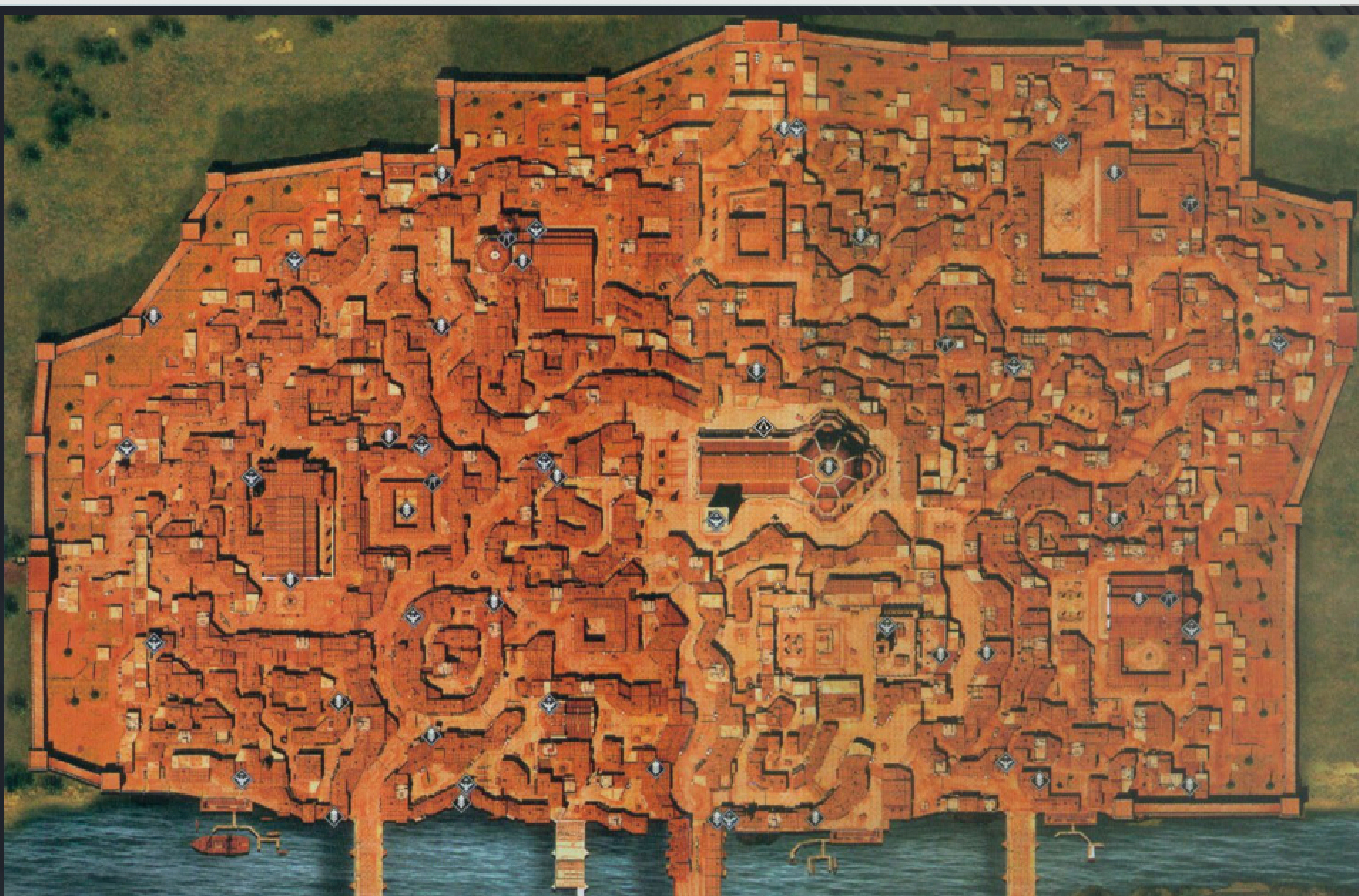
获得方法 袖剑流程解锁。装备袋在裁缝处升级，护甲需要买掉所有铁匠处的护甲，包括拳套。

全收集地图









刺客信条 兄弟会

1499–1507

本作剧情承接二代，游戏开篇会为整个系列做一个前情回顾。虽说整体游戏操作模式与之前没有太多区别，但增加的不少新的武器系统以及兄弟会的设定令本作可玩度提高了不少，同步率的设计也是首次采用。“刺客信条系列”正是从本作开始，走进了辉煌时代。

操作变化

L1鍵	呼叫刺客

系统简析

◆地图图例

玩家	次要記憶標記		經濟標記	羅馬		策略標記
埃齊歐	已修復記憶	李奧納多的機器	銀行	埃齊歐的藏身處	馬廄	火堆
自訂標記	妓女任務	聖殿騎士特務	鐵匠	盛開玫瑰	破損的水道橋	刺客
地點	小偷任務	哥白尼	鐵匠鋪任務	軍營	地標	衛兵
羅馬	克莉絲汀娜任務	旗幟	醫生	小偷公會	被波吉亞關閉的店家	躲藏點
佛羅倫斯	暗殺合約	羽毛	醫藥店任務	信鴿籠	鬥陣俱樂部	妓女
威尼斯	招募刺客	寶藏	裁縫師	地下道入口	扒手	傭兵
維亞納	俯瞰點	**目標**	裁縫店任務	刺客高塔	**惡名標記**	小偷
蒙特里久尼	波吉亞高塔	目標	藝術商	空置的陣營建築	傳令官	維安團員
戰爭機器	波吉亞隊長	目標	藝術商店任務	妓女建築	官吏	
記憶	羅穆勒斯的巢穴	跟蹤 / 不能殺害	李奧納多	傭兵建築	通緝令	
記憶起點	聖殿騎士基地	目的地		小偷建築		

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

◆战斗变化

●连续杀敌

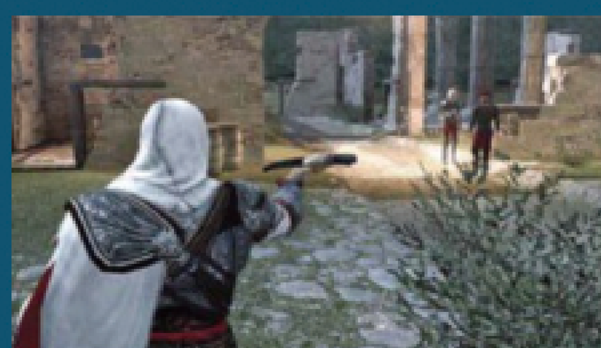
本作开始引入进连杀系统，当角色正在对敌人进行处决动作时，推动摇杆朝向其他敌人并按下□键会直接触发该敌人的处决动画，达到连续处决的效果。令本作的多人战斗轻松许多。

●完全同步

部分任务会有附加条件，该条件会影响任务的完成进度。对成就奖杯在意的玩家需要多多注意同步条件。如果首次任务太过困难也可以打开菜单进入DNA选项中对之前的任务进行重新挑战。

●远程武器

本作新增加了十字弩箭，同手枪一样可以一击秒杀敌人，而且不会发出声响吸引敌人。凶残的十字弩神教令许多潜入任务变得非常容易，这也是该作流程不长的原因之一（笑）。





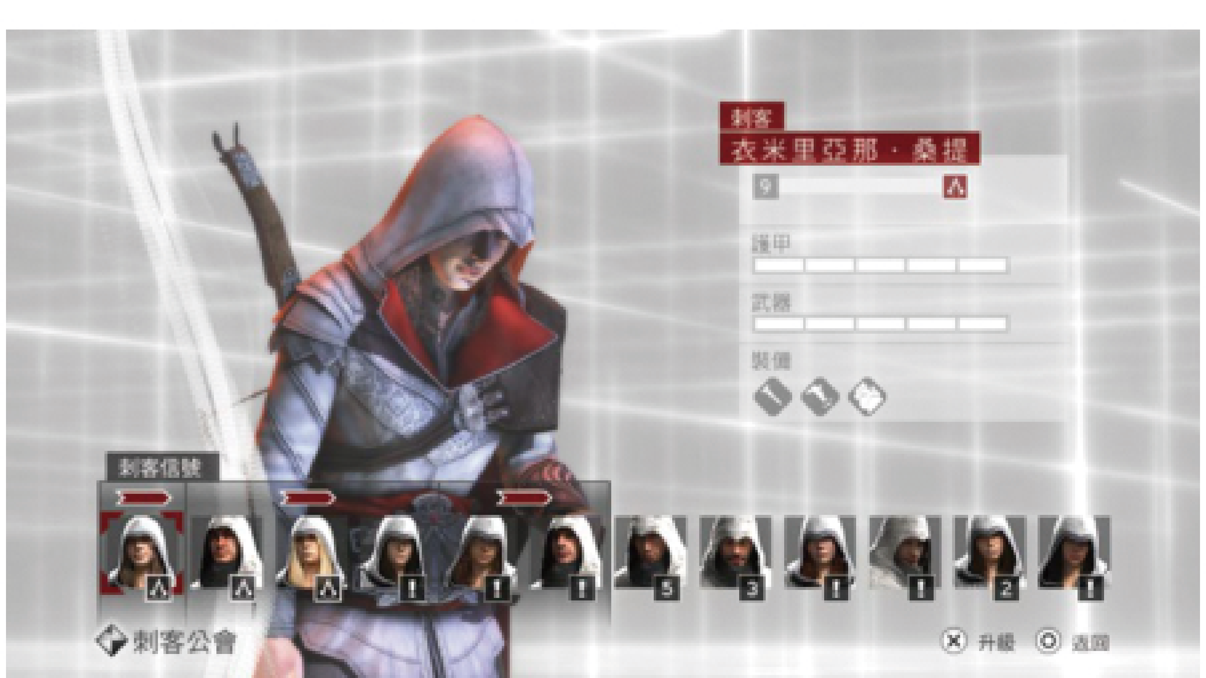
◆其余变化

●解放系统

由于本作只有一张地图，不存在据点的设定。地图被划分成几大区域，每个区域内都会有敌对势力的哨塔。将该区域内的头目击杀并炸毁哨塔即可解放该区域。玩家可以在被解放的区域中购买店铺。购买的店铺除了能为玩家提供补给外还影响到每20分钟银行所带来的收入。流程中如果路过没有解锁的店铺，请务必购买店铺，这一良好的习惯将会为后期带来大量的金钱，加快游戏的攻略进度。

●兄弟会育成

扣紧标题的核心，新增的兄弟会系统也为我们的刺客大师埃齐欧带来不小的帮助。在流程推进到一定程度后，玩家可以在地图上遇见被敌对势力包围的平民。解救后平民可以招募成自己的手下。在信鸽笼处可以下派任务给手下前去完成，以换取手下的经验值和金钱，通俗一点来说就是所谓的“远征”。根据“远征”难度的不同，获得的收益也不同，但是需要注意部分任务失败后手下会被处死，千万不要图方便害死自己一手栽培的手下哦。随着手下等级的提升，其称号也会升级，当升到最高级（10级）时，前往兄弟会本营举行仪式，手下便会成为刺客联盟兄弟会的一员，成为一名真正的刺客。



剧情流程简述

◆序列1-终归平静

初始埃齐欧为神装状态，任务难度非常简单。在丢失全部的装备和金钱后迅速跑到城墙上，使用火炮攻击敌方的炮台，判定范围很大，所以尽量瞄准多个炮台中心的位置，一直坚持到居民撤退完毕。

◆序列2-野虎群

现代部分没有战斗，顺着墙壁上的电线一路找到电源。回到过去后，抢回被偷走的信后盗窃小偷还能获得1500块起步资金。

◆3-战士、爱人和小偷

解锁大部分的游戏系统，完成妓女任务需要事先在身上准备2500块。佣兵任务会要求杀死哨塔头目，直接用远程武器秒杀即可。盗贼任务需要不被敌人发现，躲进人群保持距离。

◆4-贼窝

在攀爬墙壁的时候会有许多存档点，但是同步条件是不被发现，使得任务的难度大幅上升。当爬到任务目标处时只需要到达指定范围就可以触发接下来的剧情，找个墙壁上方躲好即可。波吉亚不能杀掉，需要擒拿住向牢房走去。遇见敌人时要先将其放在地上解决敌人，之后才可以继续前进。

◆5-银行家

注意保护目标，可以让目标停下，直接上去解决掉所有目标后再让目标跟随自己。假冒士兵运输货物时注意其他士兵的话语，拐错弯了要赶紧回头。最终刺杀银行家可以直接叫招募的手下解决即可。

◆6-法鲁瓦男爵

敌人是无限刷新的，需要赶快关闭三扇闸门，事先准备三个烟雾弹可以使任务变得非常简单。后期刺杀20个士兵无需找到特定目标，只要是士兵刺杀就算在内。在众人前往敌人兵营的过程中不能被敌人发现，最好的方法就是全程叫招募的手下去解决路上的巡逻，这样哪怕你从旁边走过，只要没吸引到敌人的注意力就不算任务失败。

◆7-城堡之匙

首先玩家需要招募四个以上的手下才可以继续任务。任务要求不被目标发现，也就是说其他人发现并没有关系，只要不弄死目标任务，可以一路利用手下暗杀过去。当到达最高处时镜头会指引前进的路线，牢牢记住。最后最终叛徒时不要按死R2键+×键，这样反而会撞到行人摔倒，适当的使用R2键+○键推开行人。

◆8-波吉亚家族

拿到伊甸苹果后使用可以震晕敌人，蓄力可以直接击杀敌人，不过使用伊甸苹果仍然会扣除生命值，也算角色受伤无法完成同步条件，利用烟雾弹逃跑才是上策。



◆9-陨落

购买一身装备后BOSS战没有任何难度，不停的破防然后补刀即可，旁边的杂兵执行处决后发动连杀还可以对BOSS直接造成一次伤害。回到现代后需要进行很长一段跑酷，不过没有血条的设定，主角也不会因为跑酷而摔死。

支线难点

◆战争机器-飞行机器2.0

完全同步要求轰炸机不能受到伤害。如果是XONE玩家，这个任务要麻烦许多，如果是PS4玩家可以使用U盘备份存档大法，当任务进度进行到使用飞行器的时候进行存档备份，这样如果失败了可以跳过前面一大段的流程。需要注意的是要求是指不能受到伤害，也就是说如果是坠毁的话并不会影响到完全同步。

◆战争机器-轮上地狱

同前一个任务一样，进行存档备份。当流程进入到最后与坦克对轰的阶段，可以直接开离场地。当提示脱离同步警告时，停下不动，这时敌方的坦克并不会攻击玩家，轻松完成任务。

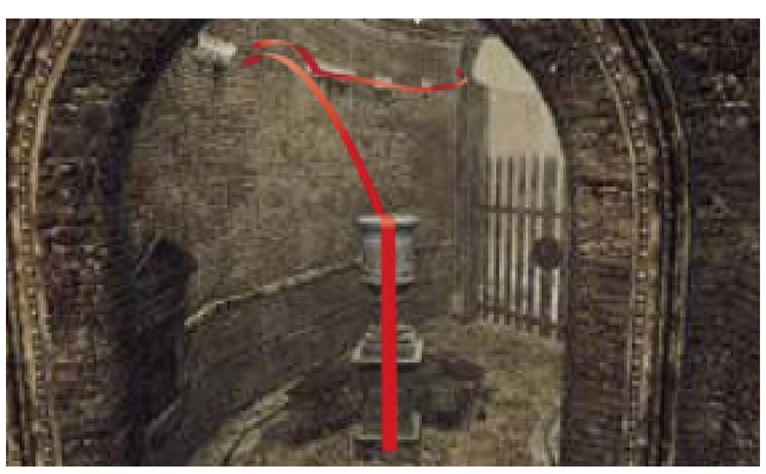
秘密地点

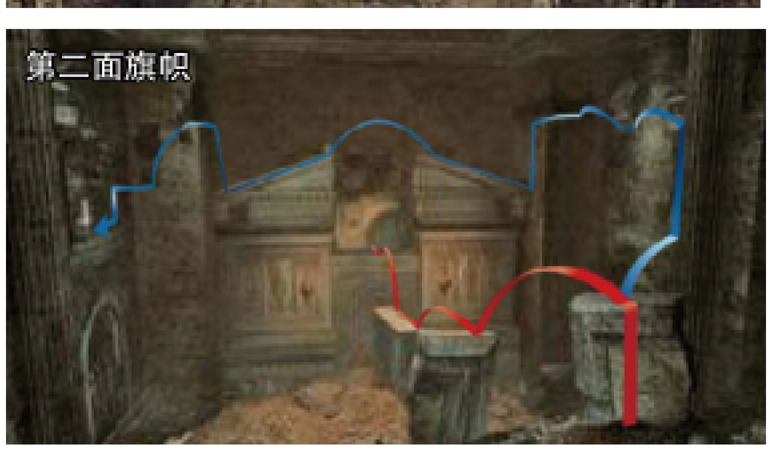
本作共有6个秘密地点，其中一个在流程序列2记忆7尼禄的大厅中。每个秘密地点还包含3面旗帜，共计18面，属于本作收集之一。下文将为各位玩家指引每面旗帜的具体位置。

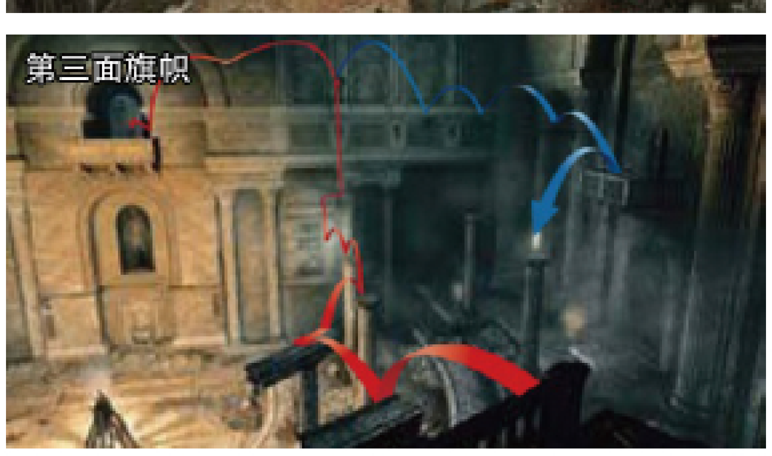
注：蓝色为旗帜路线

◆尼禄的大厅

从池塘跳下后左转看到第一面旗帜，右转为下图第一张。

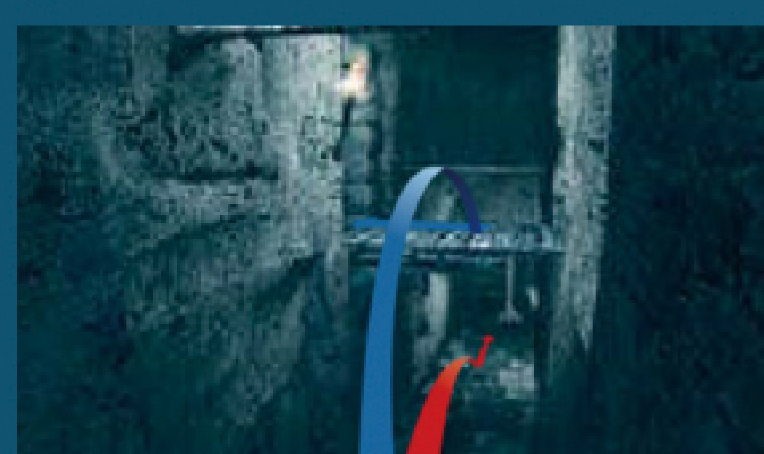






◆死人中的狼

第一面旗帜图2处上去后右拐两次可以看到。



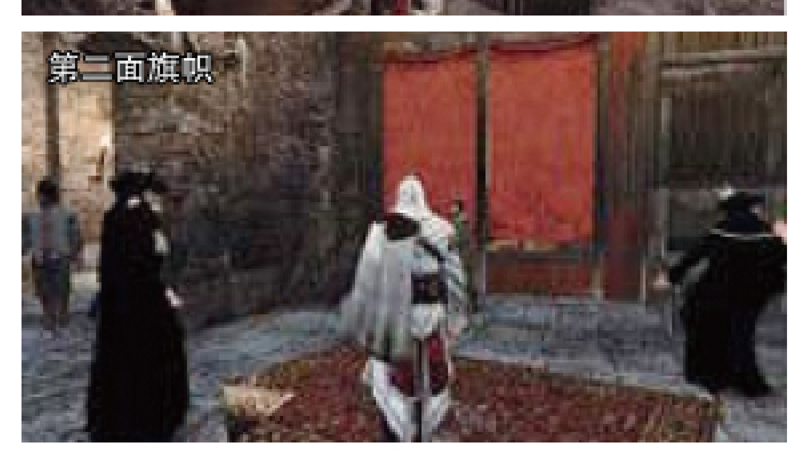


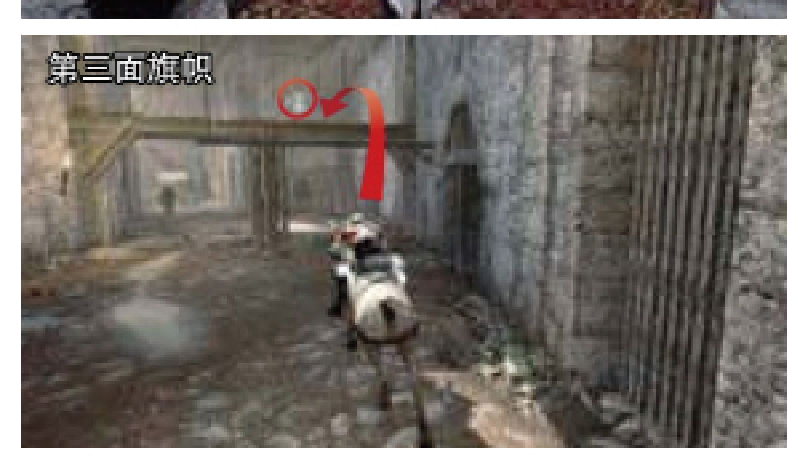


◆被丢进狼群

红布背后能发现第一面旗帜。







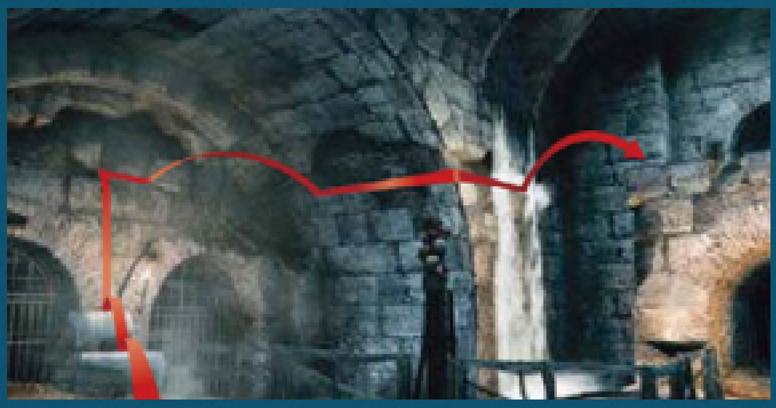
◆狼群领袖

有破洞的墙壁背后能发现一个敌人和一面旗帜。





解决掉所有敌人后，跳进水里潜水游过铁栏能捡到第三面旗帜。

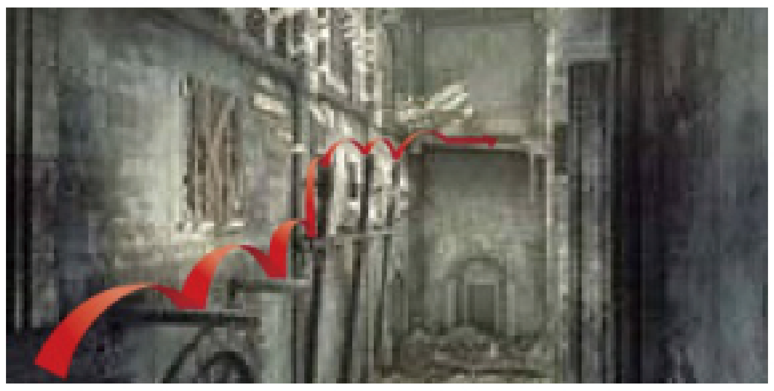


◆第六天

从起点向上层攀爬，在左面墙壁看到木门的地方，缝隙中能发现第一面旗帜。通过许多吊灯的房间后，右边能看到第二面旗帜，需要借助大厅右侧的雕像爬上去捡取。当遇到地板塌陷后，沿着左侧跳到对面，然后回身抓住木架，木架中能看到第三面旗帜。







◆披羊皮的狼

第一面旗帜。

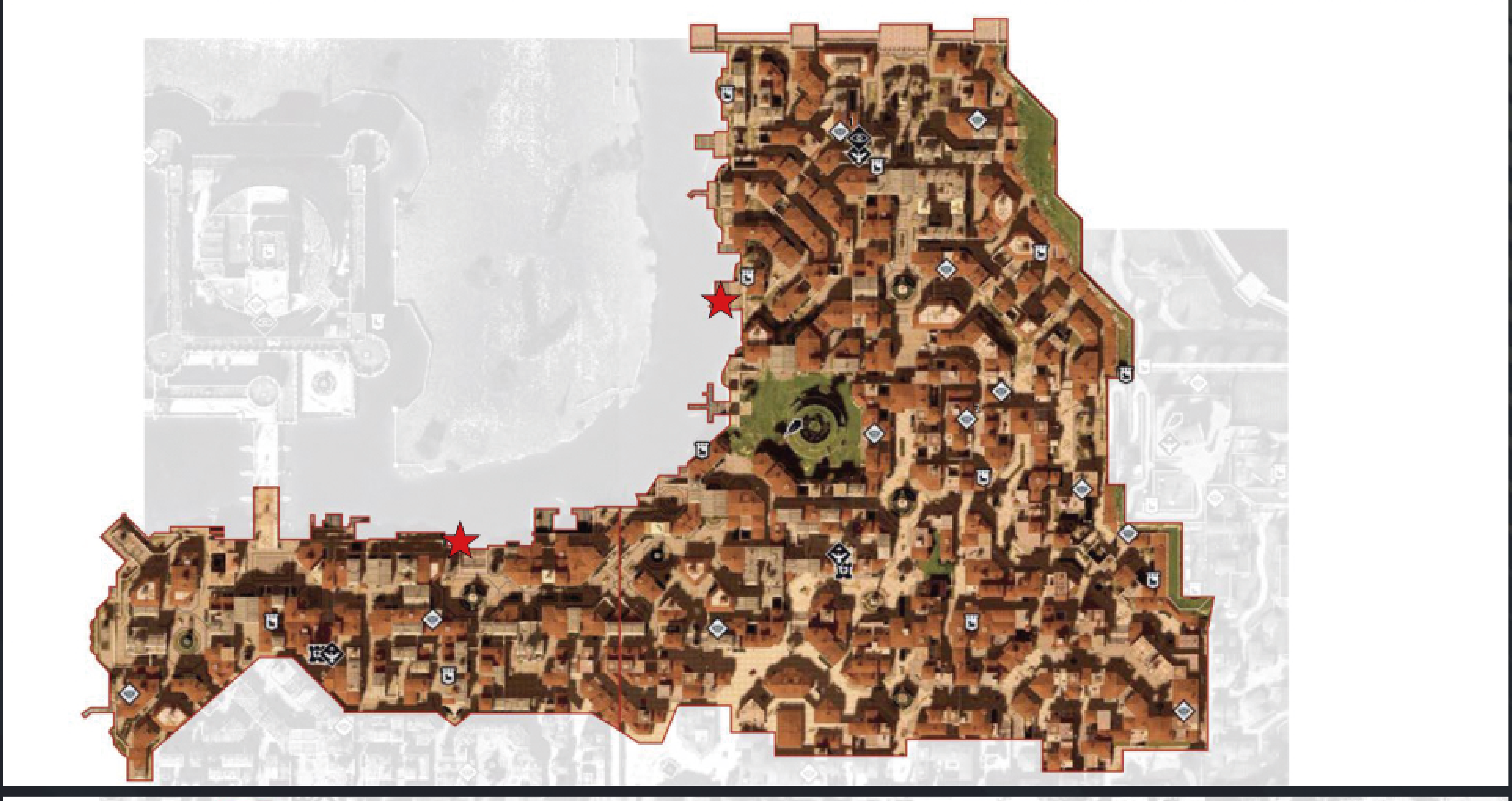






全收集地图







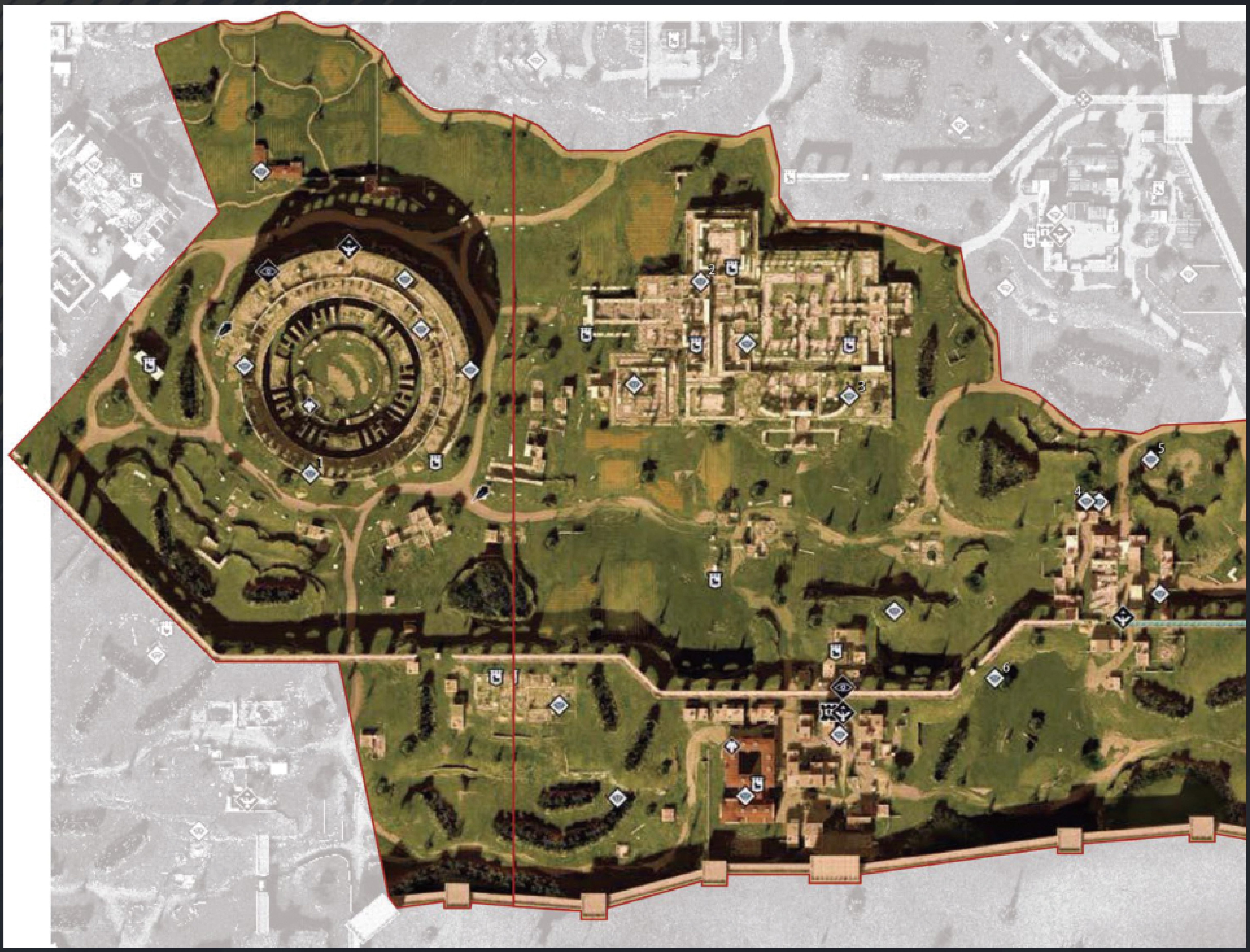
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施











白金/全成就攻略

奖杯总数	51	铜杯	36	银杯	13	金杯	1	白金	1

白金难度	3
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无

本作开始任务有了同步率的设定，不过还是有一部分任务没有任何条件可以随意方式完成，同步率的难度除了上文中飞行器和坦克以外也没有太多难度。虽说同步率的麻烦，但简短的流程与只有一张的地图，而且收集品也全部标识在地图上，使得本作的白金难度在三部曲中最为简单，用时也最短。

◆简易奖杯

主线流程

技术问题 10点/
解锁条件 首次试图存取 DNA 序列 9。

伤痕累累 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 1。

圣所！圣所！ 20点/
解锁条件 找到安全的地方重新进入 Animus。

断壁残垣的罗马 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 2。

修缮好手 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 3。

另一个城堡里的公主 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 4。

募集 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 5。

忘了巴黎吧 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 6。

血腥星期天 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 7。

胜利属于刺客 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 8。

安息 20点/
解锁条件 完成 DNA 序列 9。

心碎 50点/
解锁条件 取得伊甸苹果。

秘密地点

送葬者 2.0 20点/
解锁条件 发现位于殉道者墓窟里的祭坛。

黄金男孩 20点/
解锁条件 发现位于图拉真浴场里的祭坛。

神鬼斗士 20点/
解锁条件 发现位于大竞技场的祭坛。

水管工 20点/
解锁条件 发现位于大下水道的祭坛。

一人破坏大队 20点/
解锁条件 发现位于拉特朗宫的祭坛。

阿们 20点/
解锁条件 发现位于圣彼得大教堂的祭坛。
获得方法 地图上标注为“狼头”的即为秘密地点任务，每个任务中还包含有三个收集品，可参照上文进行收集。

战争机器

碰！ 20点/
解锁条件 摧毁机关枪。

泼！ 20点/
解锁条件 摧毁海军炮。

砰！ 20点/
解锁条件 摧毁轰炸机。

爆炸！ 20点/
解锁条件 摧毁坦克。
获得方法 地图上标注为“L”的即为战争机器任务，其中轰炸机与坦克任务的同步条件较为棘手，需要在驾驶载具期间不能受到任何伤害，但是驾驶载具之前又有大量的潜入流程。PS4版玩家可以在驾驶载具后马上退出游戏，利用U盘或者云盘进行存档备份。之后如果同步失败的话还原存档即可再次从驾驶载具处开始游戏，节省大量时间。

技巧奖杯

完美回忆 30点/
解锁条件 在除了序列 1 之外的任一序列达到 100% 同步。

GPS 20点/
解锁条件 完成消失的达文西。

王子 70点/
解锁条件 在 ACB 达成 100% 同步并且完全同步消失的达文西里的所有任务。
获得方法 包含内容有主线剧情、达文西的消失、秘密地点、战争机器、圣殿骑士特务、刺杀合约、小偷、妓女。在菜单的DNA选项中可以看到完成度。

似曾相似 10点/
解锁条件 重玩记忆。
获得方法 奖杯说明：打开菜单选择“DNA”，重新游玩以前的关卡。

装修家园 20点/
解锁条件 升级 5 栋位于安提可区的建筑。

进攻高塔 20点/
解锁条件 烧毁所有的波吉亚高塔。

炫耀 20点/
解锁条件 完成 10 项公会挑战。

完美主义 20点/
解锁条件 在 Animus 虚拟训练模式里获得 3 面金牌。
获得方法 进入菜单中虚拟训练，完成三项任务获得金牌即可。推荐选择潜行暗杀中，所有武器的三个任务。

兄弟会 20点/
解锁条件 招募 3 位刺客。

欢迎加入兄弟会 20点/
解锁条件 将成员训练至刺客等级。
获得方法 解救地图上的平民既可以招募为自己的手下，在信鸽笼给他们下派任务既可提升他们的等级，最高等级10级并回到据点完成仪式即可跳杯。

连环杀手 20点/
解锁条件 执行快速 10 连击杀。
获得方法 在第一次遇见狼头人的时候即可解开，之后也可以在虚拟训练中达成。当对一个敌人进行击杀后，推动摇杆指向相应的敌人并按下攻击即可进行连续击杀，也就是之后刺客信条作品中的无双模式。需要玩家连续10次击杀，期间有敌人发动攻击，按下防御反击即可反杀敌人并且不断连杀数量。

春季扫除 10点/
解锁条件 使用扫帚击杀一名警卫。
获得方法 路上会随机遇见扫地的NPC，上前捡取扫帚，然后随意找到一个警卫，从背后使用扫帚一击击杀即可跳杯。

愿望即将实现 10点/
解锁条件 朝水井扔钱。

像老鹰般翱翔 10点/
解锁条件 从圣天使堡顶端使用降落伞一跃而下。

特殊投递 20点/
解锁条件 从降落伞上进行双重暗杀。
获得方法 完成战争机器的任务后同达文西交谈可以获得道具降落伞，之后到达地图左上角的圣天使堡顶端跳下来，按住□键打开降落伞即可，顺路看到两名敌人进行空中刺杀即可解开另一个奖杯。

打真的 10点/
解锁条件 赢得斗阵俱乐部里最高的赌金。
获得方法 注意一定要下最高的赌金。

力气真大 10点/
解锁条件 从 10 米外的距离朝警卫丢掷长武器、重型武器以及烟雾弹。
获得方法 长武器、重型武器都可以从敌人身上获得，锁定敌人长按□键即可丢出武器击杀敌人。需要注意的是敌人一定要是警卫。

豪赌铜杯 10点/
解锁条件 在双骰子游戏中赢得 10,000 枚金币。
获得方法 在小偷公会可以玩色子游戏，下最大赌金很快就能完成。

空中攻击 20点/
解锁条件 以箭雨一次击杀 10 名警卫。
获得方法 当有三格以上的指令时，即可长按L1使用箭雨秒杀所有敌人。后期在圣天使堡区域勾引3波以上的敌人即可。

侠盗猎马手 20点/
解锁条件 在不落地的情况下，从 5 名骑士手中夺取所骑的马。
获得方法 其实只需要骑一匹马，找到一名骑士。先抢走他的马，他就会立马骑上你之前骑的马，反复5次即可。

电梯上楼 5点/
解锁条件 让升降机上的袋子落下砸死一名警卫。
获得方法 先找到一个升降机（绳索直接飞到楼顶的装置），然后勾引一堆敌人过来，当敌人靠近你的时候利用升降机飞到楼顶，落下的重物便会砸死敌人，多试几次即可解开奖杯。

来的快，去的也快 5点/
解锁条件 先付传令官 500 枚金币后，再从他身上偷回来。
获得方法 二代偷钱奖杯的方法直接在兄弟会变成了一个奖杯（笑）。

收集奖杯

.. .- -- .- .-.. 20点/
解锁条件 解开 16 号实验体的所有谜题。
获得方法 同前作相同，不过这次只有10个谜题需要解答， 但是难度要提升不少。

谜题1

- #1
  选择 1、3、4、8、10 号图片。
- #2
  E2 白色士兵移动到 E4。
- #3
  调查右上的红点。

谜题2

- #1
  第二圈右移 2 次。
  第三圈左移 3 次。
  第一圈左移 4 次。
  第四圈左移 4 次。
- #2
  第四圈左移 2 次。
  第三圈右移 5 次。
  第二圈左移 4 次。
  第一圈右移 5 次。
- #3
  第四圈右移 1 次。
  第三圈右移 5 次。
  第二圈右移 4 次。
  第一圈右移 3 次。
- #4
  F2 士兵移动到 F4。
- #5
  激活左上和右下的红点。

谜题3

- #1
  选择最右边的红顶房子，调查房顶上的旗帜。
- #2



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

●#3

F4 的白色士兵移动到 E5。

●#4

调查左下和右上的红点。

谜题4

●#1

选择 2、3、5、9、10 号图片。

●#2

第三圈右移 4 次。
第一圈右移 1 次。
第四圈右移 1 次。
第二圈左移 2 次。

●#3

G2 士兵移动到 G3。

●#4

选择第一第二个。

●#5

调查左上左下两个红点。

谜题5

●#1

D1 皇后移动到 E2。

●#2

选择左上的门，调查门顶上的天使。

●#3



●#4

调查左中，右中，右下三个红点。

谜题6

●#1

选择最左边的照片，调查摄影师。

●#2

密码“20、27、33、13”。

●#3

选择第一列第一第二个，第二列第一个。

●#4

G1 白马移动到 F3。

●#5

调查中上，右中，左下三个红点。

谜题7

●#1

选择 2、4、7、8、10 号图片。

●#2

调查中间坐着人的左手。

●#3

密码“C、M、Z、K”。

●#4

B1 的白马移动到 C3。
调查左中，右下，右上三个红点。

谜题8

●#1

第一圈右移 4 次。
第二圈右移 1 次。
第四圈左移 3 次。

●#2

选择第一列第一个，第二列第二第三个，第三列第三个。

●#3

E1 的国王移动到 F2。

●#4

调查 5 个红点。

谜题9

●#1

选择 2、3、6、8、10 号图片。

●#2

选择第一列第一个，第三列第一第二第四个。

●#3

F1 的象移动到 G2。

●#4

调查 5 个红点。

谜题10

●#1

第四圈右移 5 次。
第一圈右移 2 次。
第二圈右移 2 次。

●#2

选择 3、4、6、8、10 号图片。

●#3

选择第三张照片，调查照片中间的天空。

●#4

密码“89、5、334、21”

●#5

选择第一列第一个，第二列第二个，第三列的下面四个。

●#6

将白色国王移出棋盘。

●#7

调查所有的红点。

纪念 20点/

解锁条件 收集全部的羽毛。

抢旗 30点/

解锁条件 移除波吉亚在罗马的全部旗帜。

获得方法 攻击101面，其中18面在6个秘密地点中，可参考地图和前面的秘密地点攻略。

尘归尘 20点/

解锁条件 在 2012 年找到 1 件古物。

获得方法 再回到现代，通电并拿到耳机和手表后，转身进门右边便有妹妹的记录簿。

邮件程序 20点/

解锁条件 在 2012 年存取你的 E-mail。

获得方法 同上个奖杯相同，在现代时使用一下阿泰尔雕像下的电脑即可。

处处胡闹 20点/

解锁条件 击倒 5 名口渴的小丑。

获得方法 位置参考地图红色五角星，小丑不一定会出现，没有发现的话使用一次快速旅行再来查看。需要注意一定要使用拳头击倒才算，千万不要使用武器。

凯撒大帝

解锁条件 赢得所有奖杯。

刺客信条 启示录

1511-1514

图例





操作变化

L3键	鹰眼
△键	副武器

系统简析

◆动作

虽说年过半百，但刺客的身手却没有丝毫的退步，例如跳跃攀爬和双重刺杀在一开始便以掌握。剧情展开后还能得到新型袖剑钩爪，在空中长按○键可以勾住更远的房檐，奔跑时也可以通过钩爪直接从敌人的身体上越过不被围堵。并且鹰眼的按键位置也终于在此作改成了L3键并沿用至今，利用鹰眼查看目标人物的路径以及发现线索也大幅度的提升了鹰眼的实用价值。



◆炸弹

在十字弩、火枪、飞刀的基础上，又添加了炸弹这一大范围杀器，使得本作游戏的难度更大幅度降低，几乎没有什么任务是需要强制潜入才可以完成。炸弹的种类非常繁多，不过大都差别不大。如果想尽快的完美同步任务，那么毒炸弹、烟雾弹、爆竹弹绝对是你的最佳拍档。

◆其余

其余部分没有太多变化，仍旧是从兄弟会沿用的系统。刺客育成方面要相对麻烦一些，上限提升到了15级，而且也增多了好几个育成刺客任务。金钱还是通过解放区域，购买街道上的店铺提升每20分钟的工资。不过本作流程较短，金钱需要又比较大，最终可能需要多挂会机才能购买奖杯要求的所有的物品。

DLC关卡——失落的档案

本次DLC关卡也加入进了奖杯列表中，也是”刺客系列“中著名且令人发指的第一人称跳跳乐关卡。玩家在主菜单可以直接选择”失落的档案“进入游玩。其中需要玩家无伤完成第四关和第七关的过河部分。没有什么捷径可言，只能通过不停的练习才能完成这两项挑战。

剧情流程难点

◆序列1：且算是返乡

作为教学关卡，所有的攀爬要素都会由阿尔泰的影子指引方向。比较困难的是干草堆杀死超过5名警卫。干草堆的位置比较分散，离士兵也比较远，而且只能一个一个勾引过来才能更加效率的完成同步条件。

◆序列2：世界的十字路口

首先需要有一小笔资金购买护甲才能继续推进剧情。之后便可以获得袖剑的升级版本钩爪，之后的任务都是钩爪的教程关卡。其中记忆6为一个非常有趣的塔防关卡，难度很简单，如果不使用大炮完成本记忆的话还可以获得一个奖杯。

◆序列3：失而复得

获得第一个据点后需要任命一名刺客作为该据点的首领，完成与手下刺客的合作任务后该名刺客还能成长为刺客大师，这也是之后一个奖杯的解锁方法。

在索菲亚的商店中使用鹰眼发现密道，来到地下后需要击杀相应的目标获得钥匙才能继续潜行，好在并不需要上前搜刮，只要杀死目标便可以获得钥匙。

当剧情进入阿泰尔部分后，同步条件需要拯救平民，观察地图上黑色的圆圈，一共有4处平民需要拯救。

◆序列4：野蛮内战

玩家会假扮成琴手混进宴会之中。利用鹰眼找到目标后吸引其注意，使其他平民都背对目标，这样目标便会被你手下的刺客击杀。剧情过后立马冲上去解决掉敌人，否则任务便会失败。

潜入船上需要用鹰眼找到的目标物品。推荐还是将敌人全部暗杀掉再来慢慢寻找。阿泰尔部分只需要不减三格以上的血便可完成同步条件。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

◆序列5：帝国继承人

在炸弹和手下的帮助下，不被目标发现可以说轻而易举。当利用演讲煽动群众后，立马召唤出全部的手下击杀场景中的敌人，防止平民的数量减少。完成任务后利用鹰眼找到目标，追踪过去即可。

◆序列6：时运不济

潜入军营后，找到一个没人发现的角落，利用爆竹和毒炸弹便可以将范围内的所有敌人全部清空，并且不被发现，非常爽快的一个关卡。最后靠近目标从高处刺杀即可。

跑酷关卡虽说有时限机关，但是每次触发机关镜头都会指引出奔跑的路线，没有什么太大的难度。



◆序列7：地下世界

来到一张新的地图，首先要紧的事情就是去同步点解锁地图。比较困难的是不被发现的情况下炸毁仓库。仓库里面的敌人警惕性都非常高，推荐使用毒镖＋爆竹＋毒炸弹的方法慢慢推过去。



◆序列8：时代的终焉

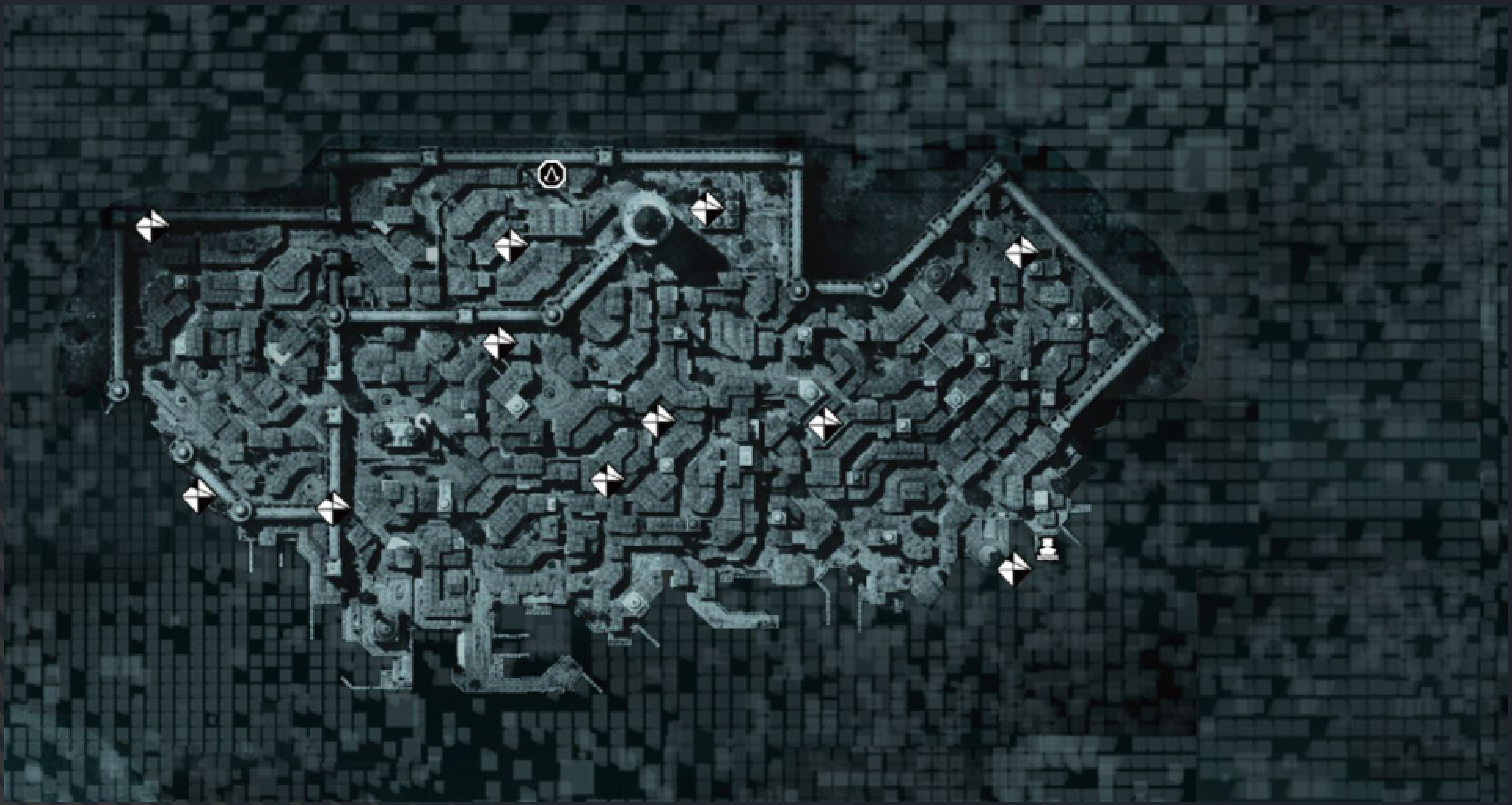
无限的刺客指令条使得本章可以一路箭雨通过，不过需要注意的是同步条件。如果被发现的话，就必须强制使用近战攻击击杀五名敌人，并且不能受到伤害。

在马车追逐使用降落伞的关卡，击杀 20 名警卫还是比较麻烦的，如果漏了超过5个以上的敌人，还是重新读取记忆吧。

◆序列9：启示

利用鹰眼完成星座拼图，需要注意的是要使左边的拼图碎片全部拼在一个拼图上才算是解开谜题，不能分开拼在别的星座上。

全收集地图





白金/全成就攻略

奖杯总数	50	铜杯	34	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	4
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无

虽说流程不长，但是奖杯中包含了非常困难的DLC内容，使得白金难度大幅度的提升。收集品也相对之前麻烦一些，当玩家收集到25个、50个碎片时，地图才会解锁回忆录和剩下碎片的位置。

◆简易奖杯

那些年 20点/
解锁条件 完成戴斯蒙蒙序列1

冷酷无情 20点/
解锁条件 完成DNA序列1

不情愿的刺客 20点/
解锁条件 完成戴斯蒙蒙序列2

伊斯坦堡与君士坦丁堡 20点/
解锁条件 完成DNA序列2

逃往纽约 20点/
解锁条件 完成戴斯蒙蒙序列3

成交 20点/
解锁条件 完成DNA序列3

王子 20点/
解锁条件 完成DNA序列4

情况越发复杂 20点/
解锁条件 完成DNA序列5

成功与失败 20点/
解锁条件 完成DNA序列6

腐烂苹果 20点/
解锁条件 完成戴斯蒙蒙序列4

旧老大，新老大 20点/
解锁条件 完成DNA序列7

优先级 20点/
解锁条件 完成DNA序列8

你是戴斯蒙蒙．迈尔斯吗？ 20点/
解锁条件 完成戴斯蒙蒙序列5

启示 50点/
解锁条件 完成DNA序列9

过往回忆 20点/
解锁条件 完成所有的DNA 100%同步
获得方法 本作的100%的要求仅有主线任务，所以其余支线任务不用在意完全同步的条件。其中戴斯蒙关卡需要打开暂停菜单，返回ANIMUS之岛，进入五扇光门，完成便可解锁奖杯，五扇光门内的金色方块收集与奖杯无关。



纵火狂 20点/
解锁条件 完成所有炸弹任务。
获得方法 不需要100%同步。

杀人狂 20点/
解锁条件 使用袖剑刺杀50名警卫。

我的徒弟 20点/
解锁条件 将一名刺客训练成刺客大师。
获得方法 流程即可解锁以上奖杯。

◆技巧奖杯

纸上谈兵 20点/
解锁条件 在地中海防卫战当中控制所有城市。（除了罗得岛）
获得方法 在信鸽笼可以对手下下达任务，每个城市的任务都有一个夺回城市。完成所有的夺回城市即可跳杯。

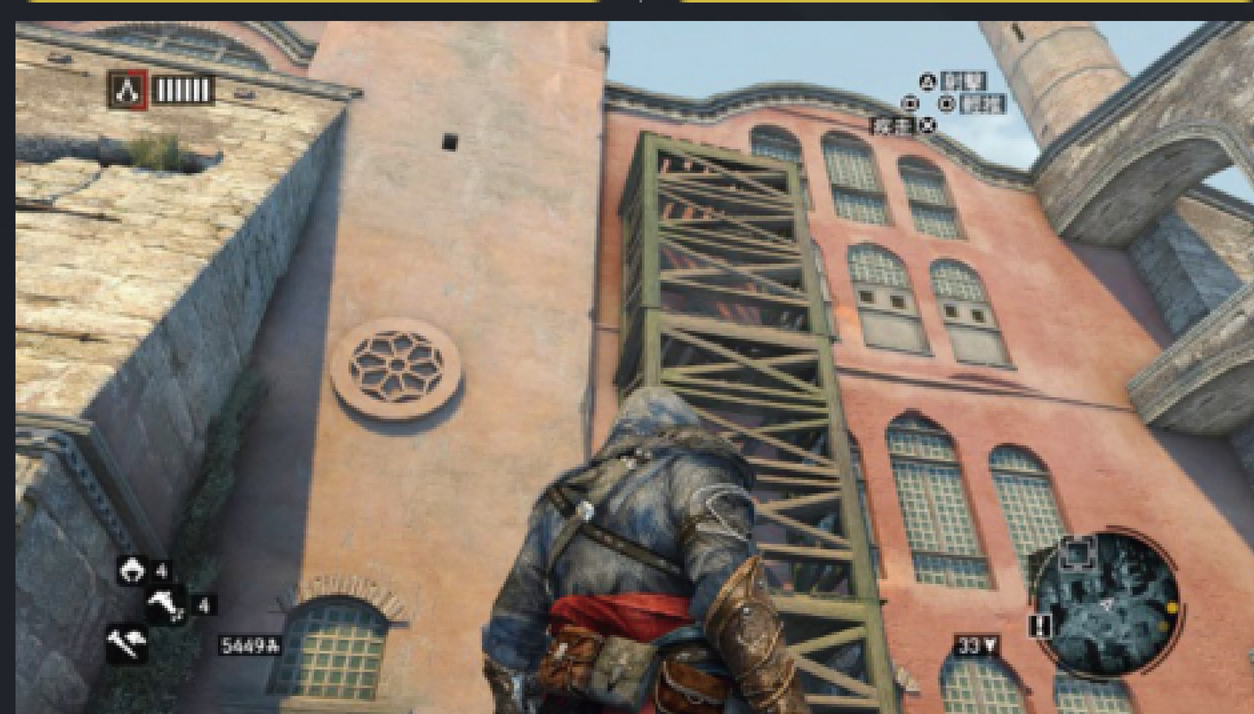
铁幕 20点/
解锁条件 在不使用大炮的情况下达成完美据点防御。
获得方法 序列2记忆6不使用大炮完成，并不需要无伤防御。

蜘蛛刺客 20点/
解锁条件 在25秒内成功从地上攀爬至圣索非亚大教堂的顶端
获得方法 如下图

真正盟友 20点/
解锁条件 完成任一阵营的所有教条挑战。
获得方法 推荐完成刺客的所有挑战，基本上完成七名刺客大师的奖杯即可完成。

逃税 10点/
解锁条件 从圣殿骑士收税者身上拿回你的钱。
获得方法 地图上随机碰到的敌人，雷达地图上会有一个红色的钱包标志。

导师 20点/
解锁条件 将七名刺客训练至刺客大师。
获得方法 首先将手下训练到10级，这样便可以派遣到各个刺客据点驻守并完成第一次训练手下的任务。之后继续升级手下直到14级满经验，回到据点便会触发第二次训练手下的任务，完成后这名手下便成为了刺客大师。地图上一共只有7个刺客据点，故也只能将7名手下训练成刺客大师。







迅雷不及掩耳 20点
解锁条件 在5秒内以袖剑刺杀5名警卫。
获得方法 炸弹任务中铁蒺藜任务可以达成，会有5名敌人紧紧贴在一起。袖剑三次击杀即可完成。

炫耀 20点
解锁条件 从降落伞跳至滑索上。

指匠 20点
解锁条件 使用小偷的偷窃技能从50名死去的警卫身上掠夺战利品。
获得方法 首先需要达成小偷公会的第二个挑战，这样雇佣的小偷便会跟随在身后自动搜刮倒地的敌人。挑战中反制偷窃指的是按住R2键，在敌人攻击的瞬间按下△键进行偷取。

摇滚区 20点
解锁条件 让10名警卫在同时间一同中毒。
获得方法 序列6潜入兵营的任务可以解开。

捕鼠陷阱 20点
解锁条件 在警卫被蒺藜炸弹击晕后，使用鹰架一次杀死5名警卫。
获得方法 在法提赫清真寺传送点门口附近便有一个鹰架（木架）。勾引敌人跑到下面，使用铁蒺藜炸弹，然后对木架按下R2+○键弄塌鹰架即可。

工艺狂 20点
解锁条件 制造30个炸弹。
获得方法 这里指的是打开武器轮盘，填充炸弹30次。

如同飞翔 20点
解锁条件 从加拉达塔顶端使用降落伞飞往金角湾。
获得方法 指的是从地图上方最高的塔顶（剧情中赛跑关卡有登顶过），跳下使用降落伞落入地图中间的大河中。

无声无息 20点
解锁条件 使用飞刀击杀3名警卫。
获得方法 按住△键一次性杀掉三名警卫，推荐阿泰尔无限飞刀的关卡。

我看的见你 20点
解锁条件 在烟幕弹的掩饰下击杀5名警卫。
获得方法 本作的烟雾弹需要自己制作。

怪物之舞 20点
解锁条件 让一名中毒的警卫击倒3位平民。
获得方法 对一名持有重武器的敌人下毒后，对其撒钱即可。

霸凌 20点
解锁条件 找到并击倒杜丘（意大利画家）。
获得方法 在手下刺客成长的任务中，会有一个任务忽然出现一个红色的目标任务，这便是该奖杯的目标，必须使用拳头击倒才能解锁奖杯。

◆收集奖杯

迅雷不及掩耳 20点
解锁条件 收集游戏内所有的书籍。
获得方法 书籍包括商店内的书籍，主线流程中的书籍，以及地图上出现的书籍任务（黑色菱形低框白色书本图样）。

覆盖 20点
解锁条件 收集所有的 Animus 资料碎片。
获得方法 MAP

胜过千言万语 20点
解锁条件 收集全部的伊沙克．巴夏回忆录。
获得方法 收集到25个碎片后地图上便可以看到回忆录的位置。

上帝智慧 20点
解锁条件 完成圣索非亚大教堂的挑战关卡。
获得方法 奖杯说明：收集手游的回忆录后出现的古墓关卡，相比兄弟会要简单许多。

◆失落的档案

教条之一 10点
解锁条件 进行信仰之跃完成仪式（失落的档案）。

说跳就跳 10点
解锁条件 取得 Animus 备忘录（失落的档案）。

进入 Animus 10点
解锁条件 进入 Animus 仿真程序（失落的档案）。

与你的创造者见面 10点
解锁条件 完成记忆五（失落的档案）。

循环 25点
解锁条件 经历循环(失落的档案)。
获得方法 流程奖杯

找到一切 30点
解锁条件 找到所有的解码碎片（失落的档案）。
获得方法 每一关有多少碎片，剩余多少碎片的数量进入暂停菜单都可以看到，游戏的关卡也不大，都是一本道流程，几乎不会出现遗漏。

破坏循环 40点
解锁条件 破坏循环，逃出循环（失落的档案）。
获得方法 找到所有的碎片后重玩第五关会有一条新的道路出现并触发真结局。

拯救自己 10点
解锁条件 在摔落超过25米后成功站上方块（失落的档案）。
获得方法 高处落下超过25米的时候设立方块防止自己摔死，流程必得。

向华伦．维迪克展现实力 30点
解锁条件 在不失败的情况下完成 Animus 测试序列(失落的档案)。
获得方法 无伤完成第四关。

跨越死亡 25点
解锁条件 横渡冥河时不能失败（失落的档案）。
获得方法 无伤完成第七关的过河部分。

◆白金奖杯

征服者
解锁条件 获得所有奖杯。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

2016年度 十大白金神作盘点

文 六等星 美编 心の永恒

不可否认，近年来游戏的发展中“成就”成为了不可分割的一部分，解锁成就也成了除通关外的第二游戏目标，在此就不过多讨论成就的利弊话题。

伴随着主机游戏的打折，美服、港服除了大作级游戏外，小游戏也给出了极其喜人的价格，相信各位读者也都纷纷没有忍住购买了几款，而且其中不乏简单轻松的白金神作。

小编以白金难度，白金时间，游戏售价等方面为各位读者统计了去年十大白金神作游戏，快来看看有没有漏了哪款白金吧。

注：不包含 AVG 类游戏

NO.10 Stardust Vanguards

奖杯总数	27	铜杯	12	银杯	7	金杯	7	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	2小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	多只手柄利于解锁奖杯

复古街机向像素风格的四人射击小游戏。玩家将扮演宇宙维和队员，消灭所有的宇宙海盗来获得胜利。除去普通的闯关模式外，还有额外的足球小游戏，以及本地 4 人自定义比赛。

在圣诞节打折中，该作仅需 1.99 美元即可获得。奖杯设计简单易懂，没有会错过的奖杯，也没有累计型奖杯。仅最高难度的生存模式或许会给玩家带来一点困扰，不善操作的玩家白金历程可能会比较困难。

游戏操作	
□键	护盾
△键	召唤友军
○键	射击
×键	近战攻击
左摇杆	移动/攻击方向
L1/L2/R1/R2	闪避
OPTIONS键	暂停



星辰先锋	ZANRAI INTERACTIVE	PS4
Stardust Vanguards	射击	美版
2016 年 1 月 19 日	本地 1 ～ 4 人	无对应周边
售价为 PS4：9.99 美元		

流程模式

Cadet

取得条件 以简单难度完成9波SURVIVAL（生存）模式。

Lieutenant

取得条件 以普通难度完成9波SURVIVAL（生存）模式。

Commander

取得条件 以困难难度完成9波SURVIVAL（生存）模式。

Admiral

取得条件 以生存难度完成30波SURVIVAL（生存）模式。

进入游戏后选择“COOPERATIVE”，再选择“SURVIVAL”进入生存模式，会有 4 个难度供玩家选择。需要注意的是本游戏的解锁项目虽说需要完成前置难度或地图，其实只需进入立即退出即可解锁次级难度或地图。

以此完成 4 个难度的生存模式，其中生存模式的 30 波会有不小的难度，也是游戏白金的惟一难点之处，好在流程不长，多加练习，善于利用地图内的掩体进行周旋，并不会太过困难。分享一个小技巧，在每一波最后一名敌人时，召唤出自己的援军，然后立马击破敌人，这样便可以使自己召唤的援军持续到下一波进攻。

自定义模式

I Challenge You To A Duel

取得条件 完成一场DEATHMATCH（死亡竞技）模式。

完成 SURVIVAL（生存）模式后回到主菜单，选择“VERSUS”，在选择“DEATHMATCH”进入死亡竞技模式，会有三种不同的比赛配置，第四项“CUSTOM”为自定义游戏。该模式需要 2 名以上的玩家完成，单手柄玩家可以通过切换账户在实现。

h, That's Just Excessive

取得条件 以全力支援模式完成一场自定义比赛。

解锁“CUSTOM”后，将其中选项“RP GAIN PER SECOND”设置为50，“STARTING RP”设置为100，选择右下角NEXT完成一场比赛即可。

Give Me Bullet Hell

取得条件 以无限子弹完成一场自定义比赛。

“CUSTOM”中“INFINITE AMMO”设置成ON，完成一场比赛。

Uno, Dos, Tres

取得条件 达成一次三杀。

在本地游戏中添加3名其他玩家，可通过多手柄或切换账号达成。将3名角色聚在一起。另需要解奖杯的账号一刀解决3人即可。

The Swarm Cometh

取得条件 呼叫100RP的援军。

当RP达到100时，长按△键直至RP归0后，召唤出援军。

Serve & Volley

取得条件 通过近战攻击反弹对手的子弹并造成伤害。

控制另外的角色射击自己，再由普通攻击反弹即可。单手柄玩家在射击后立马按暂停，切换回主账号继续游戏反弹子弹即可。

Super Bomber Vanguards

取得条件 在地图“GRID”中完成一场比赛。

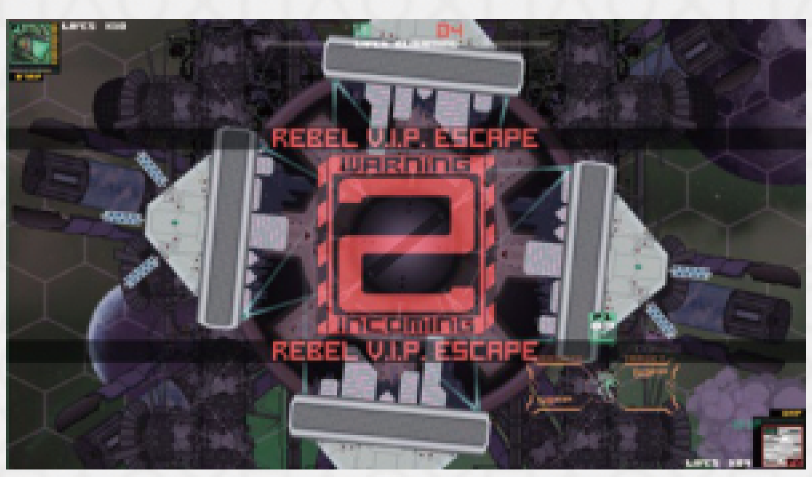
Home, Home on Lagrange V

取得条件 在地图“COLONY ATTACK”中完成一场比赛。

Vanguard Immolates Punk

取得条件 击杀一名VIP目标。

游戏中每击杀一次玩家，便会有一定几率触发随机事件，分为海盗入侵和VIP飞船入侵两种。当发现屏幕出现警告并有“V.I.P”字眼，随后出现一艘价值100AP飞船时，击落飞船即可。切勿召唤援军，援军击毁并不计算在内。



推荐在自定义中将“LIVES”（生命）设置为10，“EVENTS PER BATILE”（事件次数）设置为5，并打开无限子弹完成，需要一点耐心。



A Bountiful Harvest

取得条件 在被赏金标记下赢得一场比赛。

Apparently We Suck

取得条件 DEATHMATCH（死亡竞技）模式下被海盗取得胜利。

触发海盗事件后全员阵亡即可。

Participation Ribbon

取得条件 战斗结束后获得“最无聊”的评价

在自定义下，将“LIVES”设置为1，“EVEVTS”OFF、“BATTLES TO WIN”设置为1，玩家两名。开始游戏瞬间次玩家立马打光所有的子弹，之后主玩家朝次玩家射击一次，次玩家躲开后，双方各呼叫一次3RP的援军。击杀对方的援军后，主玩家对空闪避数次，再由次玩家击杀掉主玩家，主玩家即可获得奖杯。

You've Got No Arms Left

取得条件 战斗结束后获得“险胜”的评价

选择“VERSUS”，再选择“CONQUEST”模式。模式中玩家需要持续占领指定区域赚取积分赢得比赛。只需要另主账号死亡多次，再赢得比赛即可。

Martyr

取得条件 战斗结束后获得“烈士”的评价

在DEATHMATCH（死亡竞技）模式下，主玩家先召唤出援军，再由次玩家击杀掉主玩家后立马被援军杀死，主玩家即可获得奖杯。

Who Needs Bullets Anyway

取得条件 战斗结束后获得“荣誉”的评价

仅以近战攻击而不开枪完成一场比赛。

足球游戏

Maze Without Cheese

取得条件 在地图“STADIUM EPSILON”中完成一场比赛。

选择“VERSUS”，再选择“SPACEBALL”模式。进入地图立马回到标题，以快速解开最后一张足球游戏地图。

Extreme Sport

取得条件 完成一次“SPACEBALL”模式比赛。

其余

Completionist

取得条件 解锁全部的游戏模式以及地图。

Emerald Coalition: "Let's Do This"

取得条件 以绿色玩家赢得一场比赛。

Scarlet Kingdom: "For The Kingdom!"

取得条件 以红色玩家赢得一场比赛。

Azure Singularity: "Initialize Attack Pattern"

取得条件 以蓝色玩家赢得一场比赛。

Amber Federation: "Put Up Your Dukes!"

取得条件 以黄色玩家赢得一场比赛。

Platinum Trophy

取得条件 解开其他全部奖杯

NO. 9 Orc Slayer

奖杯总数	27	铜杯	10	银杯	9	金杯	7	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	1小时50分
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

仿佛来自那名学了3年3D的朋友做出来的“神级”游戏，其画风到建模动作手感，令人回想起上个世纪末刚刚兴起的3D革命，很明显这款游戏以此来缅怀曾经那段最美好的时光。虽然画面与手感很糟，也没有选关和读档的设定，游戏还有一定几率报错，但的确是款简单无脑的白金神作。

游戏操作	
左摇杆	移动
右摇杆	瞄准
L2键	瞄准
R2键	射击
L1键	切换近战武器
△键	打开技能升级界面
○键	切换弓箭类型
×键	跳跃



PS4	
兽人猎杀者	Cooply Solutions
Orc Slayer	主视角射击 / 美版
2016年1月19日 / 本地1人	无对应周边
售价为PS4：3.99美元	

系统简述

一款非常简单的游戏，只需拿起武器消灭掉场景内的全部敌人即可。场景中会有数座召唤怪物的召唤他，塔的顶端会燃烧紫红色的火焰。当玩家消灭兽人，召唤塔召唤怪兽后，塔就会逐渐缩短直到没入地面，这样挡住通关大门的紫色火焰也会随机消失，即可过关。

游戏中击杀怪物会掉落经验值与鸡腿（补血）。收集经验值会使右下角经验条增长，满后可以获得一个技能点。按三角可以分配技能，推荐选择第一数列的右侧技能增加射速。加满后十字弩仿佛和加特林一般。

弓箭的种类共计4种，除了第一种普通弓箭外，其余的火焰，闪电，爆炸箭都要在地图上捡取且数量有限。

Platinum Slayer.
取得条件 获得其余的全部奖杯。

累计技巧型奖杯

Knee Deep in the dead
取得条件 一关中消灭50名敌人。

Orcs should die
取得条件 一关中消灭100名敌人。

The Orc Slayer!
取得条件 一关中消灭200名敌人。

Boom headshot.
取得条件 射击敌人的头部杀敌。

Tank's very much.
取得条件 消灭一名Tank。

游戏流程即可全部自然获得。

Not cool
取得条件 射击敌人的裆部杀敌。

射击裆部……总之就是朝着那个部位不停射击就好了。

流程技巧奖杯

Let the revenge begin.
取得条件 完成第一关。

Relics in the woods
取得条件 发现隐藏的树林。

第一关刚开始获得近战武器后，左侧一面有画怪物塔的指示牌后，有一条隐藏小路，沿着进入到特殊地点即可获得奖杯。

Mulchered.
取得条件 完成第二关。

Quality Real Estate.
取得条件 完成第三关。

Cluster Fudge.
取得条件 完成第四关。

Run to the Hills.
取得条件 完成第五关。

When Pig's Fly.
取得条件 完成第六关。

Misty Mountains.
取得条件 完成第七关。

The Source of all Bacon.
取得条件 完成第八关。

Pork Slayer.
取得条件 利用小猪炸药消灭3名敌人。

第八关场景中会出现许多可爱的小猪怪物，一旦接近便会自爆，且伤害范围都很高。只需要勾引一只消灭3名敌人即可。

Into the castle.
取得条件 完成第九关。

A place in the mountains.
取得条件 发现在隐藏的区域。

Slay Big Bertha.
取得条件 消灭大公鸡。

在通关BOSS房间的门口左侧，有一处白色的石头贴图，顺着爬上去能发现一只巨大的公鸡，消灭公鸡即可或者这两个奖杯。

Into the castle.
取得条件 消灭第九关BOSS——兽人将军

Return to the light.
取得条件 完成第十关。

A Swampy affair.
取得条件 完成第十一关。

Too Many Legs.
取得条件 完成第十二关。

Legendary Slayer.
取得条件 完成第十三关。



The dead should stay dead.

取得条件 消灭最终关BOSS——死灵法师

面对BOSS不停的攻击头部即可，后面机关地图会比较复杂，要注意必须将所有的怪物消灭，并使怪物塔没入地面，火焰熄灭才可以通往下一关。

Dem Bones.

取得条件 消灭30名骷髅士兵

第十一关沼泽关卡，场景内会随机刷出大量骷髅士兵。骷髅士兵的刷新与怪兽塔无关，如果数量不够的话可以自杀，另骷髅士兵再次刷新。

虽说最终关死灵法师也会召唤骷髅士兵，但是也会有一定几率出现BUG不召唤骷髅士兵，尽量还是在第十一关中完成。

NO. 8 Jazzpunk：Director's Cut

奖杯总数	25	铜杯	9	银杯	8	金杯	7	白金	1

同样是一款画风奇特的独立游戏，以喜剧的形式讲述了虚构的冷战世界中，一名特务辗转世界各地完成任务的故事，从游戏中能够发现许多电影漫画中的搞笑桥段。

白金难度	1/10
白金所需时间	50分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏操作	
左摇杆	移动
右摇杆	视角
R2键	射击
×键	调查/确定



PS4 XOne

爵士朋克	Necrophone Games	
Jazzpunk：Director's Cut	冒险	美版
2016年9月20日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：14.99美元		

序章

当主角从圣诞礼盒中出来后，来到机场长长的过道内。向前走，顺便调查一下左侧的**纸箱**。进入办公室找椅子坐下，分别同女接待员和门后的胡子上司交谈后，拿起桌上的药瓶，使用药品后，游戏正式开始，来到一座大都市的公园内。

苏联领事馆

出来后朝着1点钟方向向前发现一个**电话亭**，拨打9265会获得奖杯。

Verbal Morality Statute

取得条件 用电话输入四个数字来骂人。

回身走上绿色的天桥来到马路对面，下来后先走右边发现一个**纸箱**进行调查。然后回身一直走到红色天桥下发现一个**纸箱**，调查后获得奖杯。

Conversationalist

取得条件 与3个没有生命的纸箱交谈。

在ARPANET的招牌下旁的小巷内发现名戴帽子的NPC，对话后获得磁场机，然后回到公园消灭4个躲在树枝后面的**间谍**并获得奖杯。

Serious Degaussing Skills

取得条件 在公园消灭四名卧底间谍。

用磁场机消灭公园内的三只鸽子，获得3瓶**N° 555**，并随便喷洒在任意黑色路人身上并获得奖杯。

Essense of Pigeon

取得条件 用鸽子激素喷洒三名路人。

通过绿色人行天桥来到马路另一头，在Fission Chips店左边的小巷中和NPC对话，出来左侧能发现一只在路边的**青蛙**。对话触发小游戏——将马路中间的头戴显示器捡回来。带上头盔后回头调查**黑色的信封**即可。之后调查头盔显示中所有飘浮的数字代码即可退出头盔模式。

Saliva Surrogate

取得条件 帮助青蛙先生填满他永无止境的需求。

调查青蛙前方的**紫色信箱**获得**包裹**，然后回到公园中心坐在看**报纸NPC**的旁边将包裹交给他。再次通过绿色天桥来到马路对面，调查**红色邮箱**获得一盘磁带。然后前往“MOTEL”招牌前敲门来到楼顶。与楼顶的NPC对话后将桌子上的**鸽子**带走。

回到公园，进入大厦内，将左手边的**时钟**调至12点整后触发剧情。通过电梯来到楼上的实验室中。先调查左手边的**显微镜**，完成“打蜜蜂”的小游戏。

Face Infectors

取得条件 击败噬菌体小队。

在调查右手边黄色的**显示器**来到异空间。拿起桌上的**零食盒**摇晃，将其中的蓝色物品抖出后捡起来，拨打桌上的电话“1、2、3、6、6、6”。获得一盘**磁带**后退出异空间。

Long Distance Charges

取得条件 在电话上拨打“123666”

拿取墙上的**博士挂画**，来到红色门前按L1将画举在胸前，门开后向前走自动触发剧情，如果之前携带了鸽子的话会解锁一个奖杯。将旁边的鱼食丢进池塘后完成本章。

Data mole

取得条件 将一只鸽子带到下一关。

大阪

再次调查左上的药瓶进入第二章——大阪。

一直向前走，在看到“BULK”招牌并有绿色箭头的位置，与右边的女 NPC 对话获得**苍蝇拍**，然后进入右边的店铺内，将全部的花屏拍碎，可获得一个奖杯。

Insurance Premiums Increase
取得条件 打碎所有的花瓶。

出来后继续向前，能够捡到一只**棉签**，然后给旁边一个有耳朵的黑衣人掏耳朵，掏完后调查棉签上的物品。

Spongliform Encephalopathy
取得条件 吃到一个大脑中的三明治。

之后进入“电器琵琶”右边的寿司店铺。拿起前方的**玻璃瓶**，我们需要在店铺内的 8 只**蜘蛛**来获得奖杯。在回旋寿司的内部、滚动的回旋寿司以及警官的旁边分别有一只。天花板角落，旁边的双人桌，厕所外的墙上分别有一只，剩下两只在男厕所与女厕所里面。

Above And Beyond The Spider of Duty
取得条件 收集参观的全部蜘蛛。

之后将 8 只蜘蛛甩在厨房门口的厨师脸上进入厨房。拿起厨房内的**河豚**将汁水吐在回旋寿司上，令警官吃了肚子难受去厕所。然后去女厕所（为啥是女厕所？）内在不可描述的警官身旁拿起器官离开。

拿着器官，解决掉挡路的敌人一路前行进入地铁内后，传送到一座庙宇后祭拜，传送回据点，本章结束。

环游世界

玩家将会看到一章世界地图，需要将地图上所有的点串联起来以解锁一个奖杯，线交叉无所谓，最后的终点要在地图中间红色标识处。

Around The World In 80 Puns
取得条件 去过世界上所有的地方。

香港启德机场

径直走入大厅，与服务员对话得到一张**卡片**。出来后走上远处的天桥来到沙滩处。拿起旁边的**金属探测**器需要在沙滩找到 6 个宝物。可以利用金属探测器上的指针来判断宝物的位置，难度很低。找齐后可以获得一个奖杯。

Exume To Consume
取得条件 发现沙漠中的所有宝藏。

走天桥回来后进入游泳池，找到**跳水台**，跳跃起来后坠落在地面上可以获得一个奖杯。

Polyplegic
取得条件 跳水的时候落在地面上。

然后将水池中**飘浮的小孩**带上岸交给旁边的比基尼妇女也可以获得一个奖杯。

Hasselhoff In A Pinch
取得条件 拯救一名溺水的人。

离开游泳池进入旅馆的电梯，前往 4 楼。从 4 楼的客服员手中得到一张**卡片**。然后进入 407 与 408 号房可以获得一个奖杯。

Jacques Voyeur: Room Explorer
取得条件 在度假村去过别人的客房。

前往 405 号房间，拿起桌上的香蕉电话，交代剧情后去卫生间拿起**假发和口红**。故意将口红涂在脸上可以获得一个奖杯。

Heroine Chic
取得条件 将口红涂在脸上。

然后拿起床上的**公文包**离开房间，直接从走廊跳到楼下。任意**亲吻** 3 个 NPC 可以获得一个奖杯。

Don't Get Involved
取得条件 任意亲吻3个人。

取得条件：任意亲吻 3 个人。

然后前往之前拿卡片大厅后的餐厅，到指定位置坐下。随后自动触发剧情。

从被关押的房间出来直接跳到楼下，从箭头位置进入**地下室**。与一个胡子大叔对话，拔下植入了追踪器的牙齿，然后坐在一旁的沙发上和胡子大叔对话，获得武器吉他。出门后用吉他敲晕在外面乱跑的**猪车**（的确就是一辆猪车），然后将猪车放在旁边的火把上，打开右边通往深处的大门。

随后回来到一个奇特的空间，纵横交错。其实看上去复杂而已，路线只有一条。一路前行到达终点到达一台电脑面前，将咖啡打翻离开奇特空间。之后主角会再次回到据点。

单身公寓

一开始玩家便会携带杀虫喷雾出场，进门后需要将厨房内的内存条蟑螂全部灭杀，调查旁边的煎蛋还能将鸡蛋甩在旁边的 NPC 脸上。之后来到客厅调查旁边的打碟机，然后从背后拿出新的**唱片**替换，并仿照 DJ 一样搓动碟片获得奖杯。之后前往厕所使用**马桶**还能获得一个奖杯。

DJ Polyblank
取得条件 在两张唱片上打碟。

Clean As A Whistle
取得条件 使用马桶。

调查一扇有鼻子锁的房门，打开后捡起床上的**枕头**将床上的 NPC 打飞出去可以获得一个奖杯。

ut She Can Fly...
取得条件 赢得一次枕头大战。

出来从楼梯处到楼下，调查地上的**酒瓶**会突然窜出一个大汉亲玩家一口。之后自动触发剧情。主角再次被抓了起来。

单身公寓楼顶

玩家需要配合眼镜男完成一系列的小游戏。完成后乘坐小飞船来到另一栋房屋的楼顶，与旁边**蓝衣女性**对话，大汉会再次窜出亲主角一口，并获得一个奖杯。

A Kissenger For All Seasons
取得条件 被不干净的人亲吻两次。

将水池边上的粉末洒在水池中又会触发一个小游戏，无论胜负。之后再次乘坐小飞船前往另一个楼顶。进入室内，调查水池前的开关搅拌水池，然后用旁边的**玻璃杯**装一杯水池内的水，并用在一盘睡觉的女性 NPC 脸上可以解锁一个奖杯。

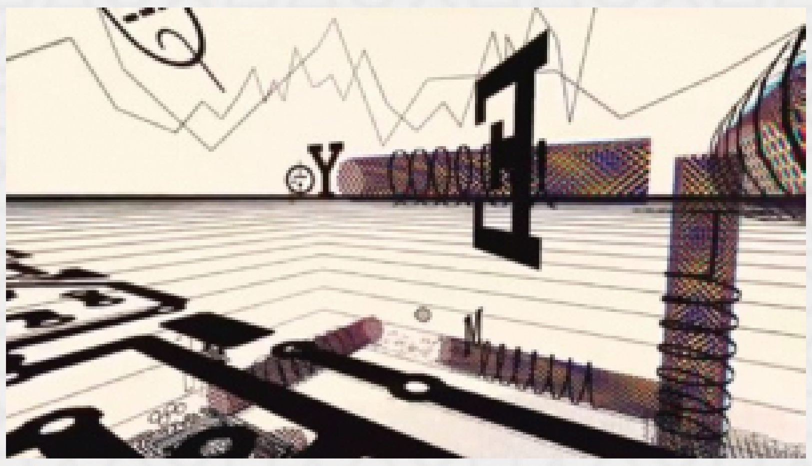
Bloody Mary On The Rocks
取得条件 请别人喝一杯血腥玛丽。

出来后来到网球场，捡起地上的 **VR 设备**游玩网球小游戏，故意将球**击飞**场外让对手胜利。之后需要为他的胜利找到颁奖用品。分别有**台阶上的鲜花、鲜花旁的缎带、室内黄色沙发上的桂冠、水池边上的金腰带、水池边上的奖牌、颁奖台边上的奖杯**。交到眼镜男手中，在他膨胀的时候玩家会掏出一根绣花针，然后……

通过桥梁会发现据点内的女接待员被冻在大果冻中，拿起旁边的勺子不停的吃果冻救出女接待员。至此游戏剧情完成，并解锁奖杯，同时玩家也将获得该游戏的白金奖杯。

Breaking The Mold
取得条件 吃掉许多果冻并完成自己的职责。

The End
取得条件 解开其他全部奖杯



NO.7 MonsterJam CRUSH IT!

奖杯总数	31	铜杯	10	银杯	15	金杯	5	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	1小时30分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

经典平面特技车类玩法的精品游戏，只不过这次我们控制的车辆从摩托变成了大脚车，手感也与以往玩过的特技赛车类游戏全然不同。奖杯要求难度极低，玩家只需要在每一种类型的比赛中获得一次白金奖牌，然后在共计 420 个字母中获得 250 个并解锁奖杯对应车辆即可。

游戏操作	
左摇杆	控制方向
右摇杆	空中控制动作
×键/R2键	油门
○键/L2键	刹车/倒车
R1键	制造火花



PS4 XOne

怪兽大脚车粉碎者		Maximum Games
MonsterJam CRUSH IT!	竞速	美版
2016 年 10 月 25 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：19.99 美元、XOne：19.99 美元		

Stadium Races模式（竞速模式）

该模式下玩家需要与电脑进行对抗，以更快的速度到达终点。玩家与电脑并不共用赛道，呈镜像放置，右侧可以看到玩家自己与电脑的赛道进度，该模式下胜利所有比赛可以获得以下奖杯。

Racer
取得条件 赢得一场比赛。

Pro Racer
取得条件 赢得两场不同的比赛。

Ultimate Racer
取得条件 赢得三场不同的比赛。

Super Racer
取得条件 赢得五场不同的比赛。

Stadium Freestyle模式（自由模式）

自由模式下，玩家需要在 1 分 +30 秒延长时间中不停的使用特技动作来获取高分。其实只需要想尽方法让车飞在空中，或者翻车让底盘朝天，尤其是翻车更是能快速的获取大量分数。到达最高评价 platinum（白金）约需要到达 12000 分。该模式下可以获得以下奖杯。

Freestyler
取得条件 在自由模式下获得一次铜奖牌。

Pro Freestyler
取得条件 在自由模式下获得一次银奖牌。

Ultimate Freestyler
取得条件 在自由模式下获得一次金奖牌。

Mega Ultra Freestyler
取得条件 在自由模式下获得一次白金奖牌。

如果对于该模式较为苦手的玩家可以试试对着墙壁踩死油门，同时左摇杆向前贴在墙壁上刷分。

Hill Climb模式（越野模式）

该模式的玩法类似于《特技摩托》的形式，共有 4 个场景，每个场景有三个模式，分别为 TIME ATTACK（时间模式）、STUNT（特技模式）、SURVIVAL（生存模式）。时间模式下玩家需要尽快通过关卡，特技模式需要玩家完成特技赚取分数，生存模式则是需要避开场景中的陷阱完成关卡。每个模式下会有 7 个关卡，所以该模式共计有 84 关。每一关场景中都会有 5 个英文字母"C､R､U､S､H"共计 420 个字母，其中需要收集到 250 以获得奖杯。

生存模式的分数需要玩家在空中进入慢镜头是，通过遥感来使汽车在空中旋转，哪怕翻车也不要紧。分数于在空中旋转的圈数有关。实在感觉到困难的玩家可以找一处上坡路，不停的刷 100 分后倒车反复，获得金奖牌大约需要 3000 分。

Time Attacker
取得条件 在时间模式下获得一次铜奖牌。

Pro Time Attacker
取得条件 在时间模式下获得一次银奖牌。

Ultimate Time Attacker
取得条件 在时间模式下获得一次金奖牌。

Time Attack Crusher
取得条件 在时间模式下一关收集5个字母"C、R、U、S、H"。

Stunt Man
取得条件 在特技模式下获得一次铜奖牌。

Pro Stunt Man
取得条件 在特技模式下获得一次银奖牌。

Ultimate Stunt Man
取得条件 在特技模式下获得一次金奖牌。

Stunt Crusher
取得条件 在特技模式下一关收集5个字母"C、R、U、S、H"。

Survival Expert
取得条件 在生存模式下获得一次铜奖牌。

Pro Survival Expert
取得条件 在生存模式下获得一次银奖牌。

Ultimate Survival Expert
取得条件 在生存模式下获得一次金奖牌。

Survival Crusher
取得条件 在生存模式下一关收集5个字母"C、R、U、S、H"。

解锁车辆

在选择车辆的时候可以看到每辆车的解锁条件，只需要完成条件上相应的比赛即可。

Grave Encounter
取得条件 获得赛车Grave Digger。

Foxy Lady
取得条件 获得赛车 Madusa。

Spiky Ball
取得条件 获得赛车Max-D。



The Bull
取得条件 获得赛车El Toro Loco。

Woof!
取得条件 获得赛车Monster Mutt。

收集字母

每一个关卡都会有 5 个字母，玩家只需要完成时间模式和特技模式下的大部分关卡即可凑齐 250 个字母，虽说特技模式下落会进入慢动作，但是生存模式后期太难反而会浪费更多的时间。

Letters?
取得条件 获得10个字母。

I Love Letters
取得条件 获得50个字母。

More Love Letters
取得条件 获得100个字母。

Monster Crush
取得条件 获得150个字母。

Ultimate Crush
取得条件 获得250个字母。

CRUSHed IT!
取得条件 获得其他全部奖杯。

NO. 6 CofÞn Dodgers

奖杯总数	23	铜杯	5	银杯	10	金杯	7	白金	1

一款欢乐的卡丁车类游戏，讲述了一名死神与老人们赛车，以收割他们灵魂的恶搞故事。游戏最大支持 4 人同屏对战，除了可以使用各种道具攻击对方外，还可以使用手中的拐杖、擀面杖之类作为武器挥舞。游戏售价不高，虽说全成就时间是排行上最长的，但是成就获得简单，游玩体验极佳，是一款非常适合家庭多人娱乐的欢乐游戏。

白金难度	1/10
白金所需时间	2小时30分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏操作	
左摇杆	控制方向
R2键	油门
L2键	刹车/倒车
×键	使用道具
△键	切换道具
○键	挥舞武器



PS4 XOne

避棺者		Milky Tea Studios
MonsterJam CRUSH IT!	竞速	美版
2016 年 5 月 3 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：11.99 美元、XOne：11.99 美元		

游前须知

非常典型的一款卡丁车游戏，游戏中的道具与其他类似游戏相差无几，每一个道具都会有关联奖杯，并且都是累计型奖杯。所以在开始游戏前先来了解下这些奖杯要求，省得之后再来刻意解锁这些奖杯浪费时间。

Technophobic
取得条件 使用20次电击器。

只需要使用 20 次即可，基本上故事流程便可以自然获得。

Feeling Lucky?
取得条件 使用乌兹冲锋枪射下20名对手。

乌兹冲锋枪的图标，使用时虽说会有准星瞄准，但是射击的时候其实只会攻击前方的敌人，所以需要贴在对手的背后进行攻击才能更快的射下对手。如果有双手柄的玩家可以在 Split Screen→Race 的多人模式下，刷到乌兹冲锋枪道具后开到 2P 背后攻击即可快速解开本奖杯，以下奖杯都可以使用该方法完成。

如果只有单手柄的玩家推荐在第一张地图的第三个赛道反复刷取，完成比赛选择 Try again 重复即可。

Am I Missing An Eyebrow?
取得条件 用火箭命中20名对手。

Slick Moves Like Jagger
取得条件 用润滑油滑到20名对手。

单手柄玩家可以在第四张地图的第二个赛道完成。

Luckily My Shield Will Protect Me
取得条件 用护盾防御对手20次攻击。

比较麻烦的奖杯，索性的是开启护盾后防御乌兹冲锋枪一发子弹随算一次，双手柄的话可以使用 2P 来攻击 1P，单人模式推荐在第三张地图第三个赛道完成。

Gone In Many Seconds
取得条件 加速时不磕碰20次。

使用加速时不磕碰到墙壁即可，第一张地图第一个赛道有非常多的加速道具。

故事模式-一周目

选择 Single Player → Story → Start New Story 进入故事模式，玩家将选择一名老人家作为自己选手进行赛车游戏。一共有四张地图，每张地图有三个赛道。在三场比赛完后会以每场排名来计算分数，分数靠后的老人会被死神收割灵魂变成僵尸。如果玩家在四张地图都名列前茅，跑在死神的前面就会进入最终关卡，胜利后便能进入 Happy 结局，并解锁一系列奖杯。

积分制下也就是说玩家并不需要每一场比赛都获得第一名，虽说有关联奖杯，但是在一周目赛车没有升级的情况下，保证每场比赛的第一是比较困难的，推荐玩家在二周目操作死神时在考虑解锁全金牌奖杯。

GrimAced
取得条件 赢得一场比赛。

During The War...
取得条件 碾过对手的身体。

比赛时稍微注意一下翻车的对手，撞上倒下对手即可获得。

Batteries not Included
取得条件 被UFO的激光射中。

在第二张地图中会碰到妨碍比赛的 UFO，被击中即可获得奖杯。

Death Decider
取得条件 在最终决赛中获得金牌。

One Foot in the Grave
取得条件 圆满完成故事模式。

一定要赢得前面三张地图的比赛，并在最终决赛中获得第一名。

故事模式-二周目

二周目时我们可以选择死神作为操作角色，并且我们也有了一定数额的金币来升级车辆。确保每一场比赛获得第一，该周目下可以完成游戏的大部分奖杯。

My Kart Is Augmented
取得条件 任意对赛车进行一次升级。

We Can Rebuild Him
取得条件 升满赛车的一个项目。

Million Dollar Granddad
取得条件 完全升级卡丁车。

游戏中每场比赛的金牌大概可以获得 150-170 个金币，升级项目中只需购买能购买的全部项目即可，黑色锁标志的项目不算在内。

Death Defier
取得条件 在第一张地图获得全部金牌。

Death Defier
取得条件 在第二张地图获得全部金牌。

Death Defier
取得条件 在第三张地图获得全部金牌。

Death Defier
取得条件 Death在第四张地图获得全部金牌。

只能在故事模式下完成，多人游戏和快速游戏都不能解锁这一系列奖杯。如果没有获得金牌可以退出游戏回到主菜单，或者在比赛结束后选择 Try again。

6 Feet Under
取得条件 使用死神完成比赛。

其余杂项

He Was A Skater Boy
取得条件 撞倒5次踩滑板的路人。

选择 Time Trial 模式，选择第二张地图第三个赛道，撞倒踩滑板的路人即可。撞倒后原地等待半分钟左右便会刷新。

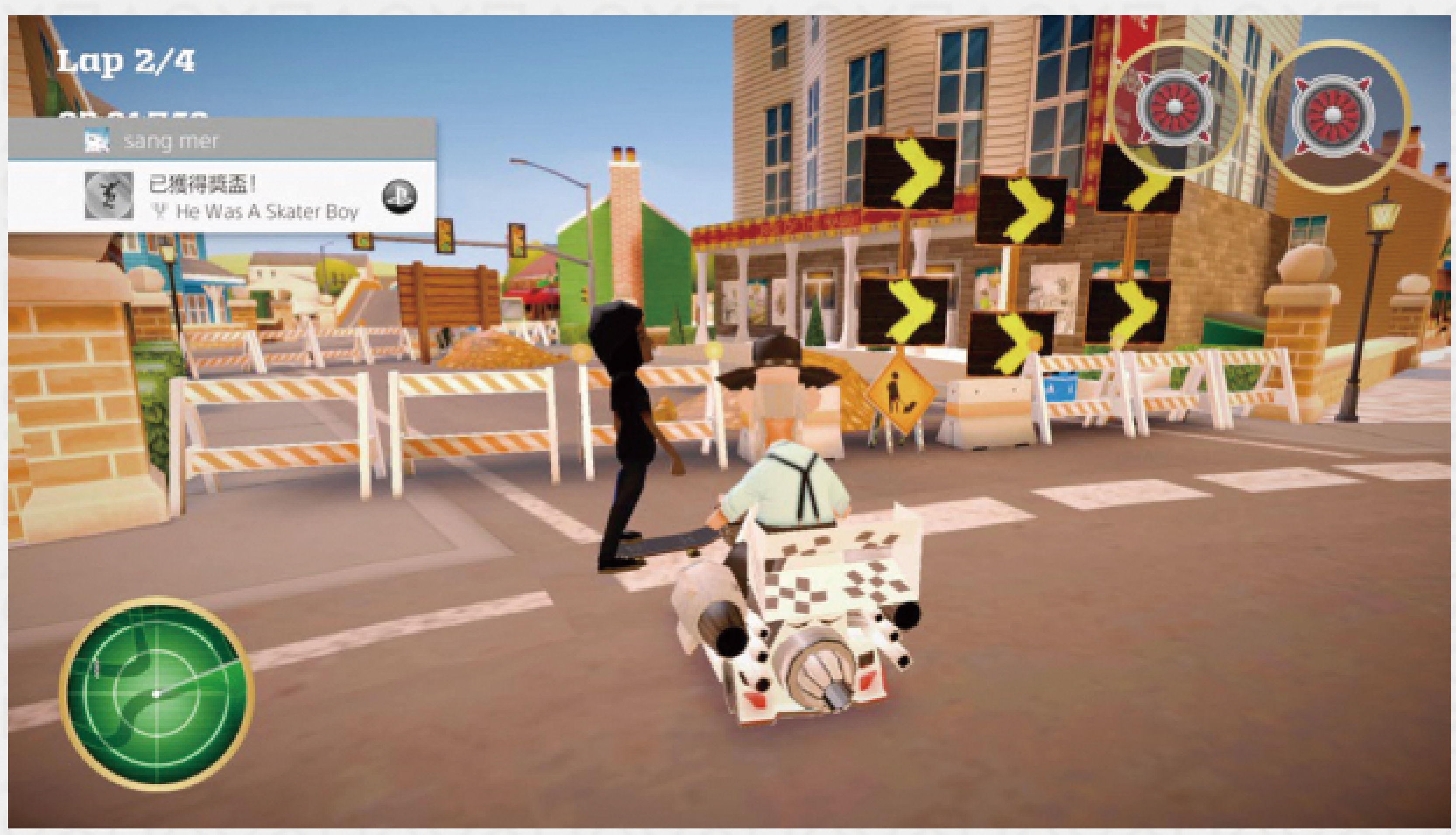
Paperboy The Hard Way
取得条件 撞倒5次骑自行车的路人。

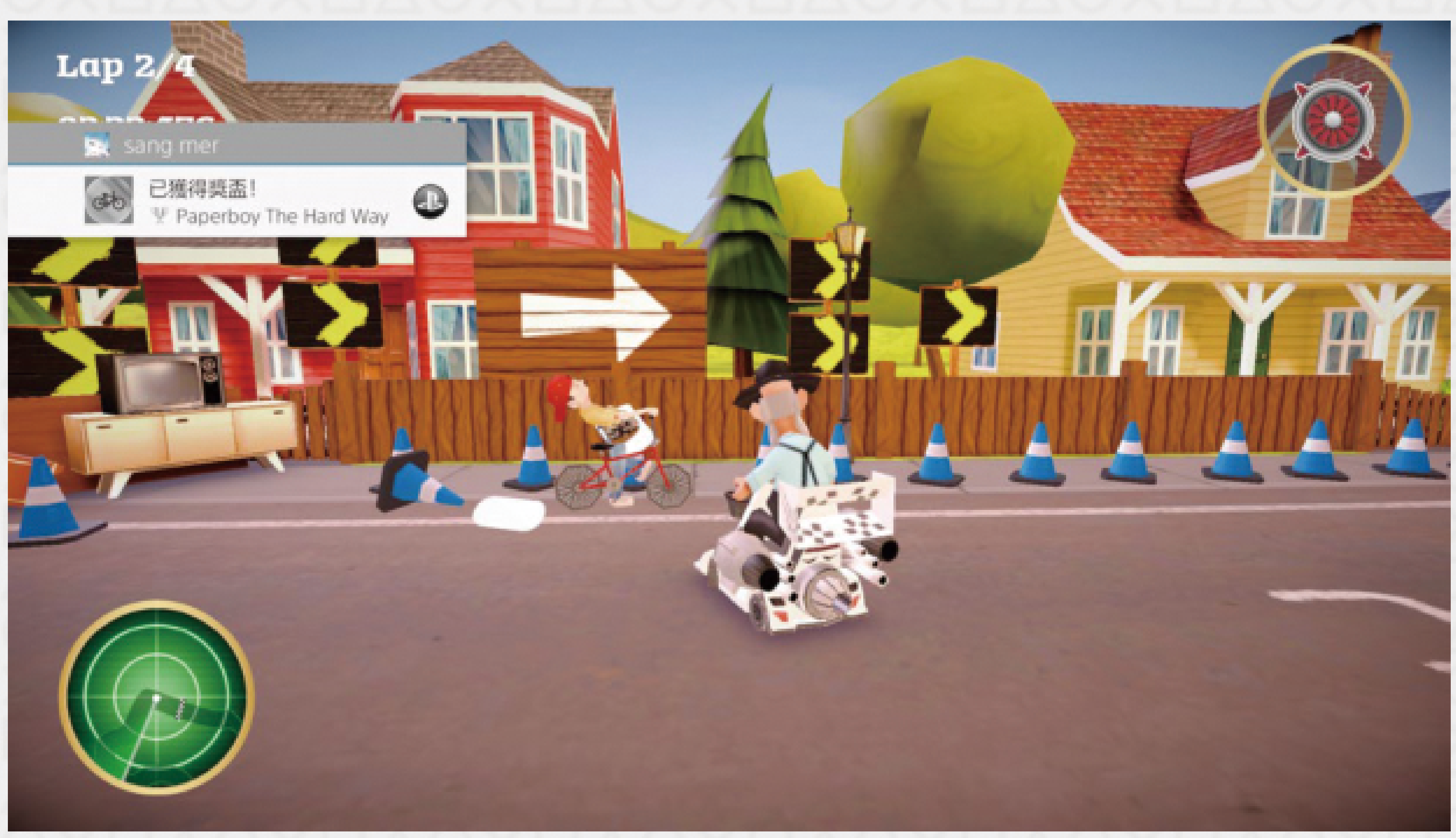
选择 Time Trial 模式，选择第一张地图第三个赛道，撞倒骑自行车的路人即可。撞倒后原地等待半分钟左右便会刷新。

Sweep
取得条件 获得一个疯狂爷爷的道具。

选择 Single player → Open World → Crazy Granddad 进入寻宝模式，跟随提示获得一个道具，等待时间结束即可获得奖杯。

Retirement
取得条件 获得其他全部奖杯。





特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

NO. 5 ARCADE GAME SERIES: GALAGA

奖杯总数	21	铜杯	6	银杯	5	金杯	9	白金	1

以下三款白金神作游戏都属于经典街机游戏重置，合集包名称为《ARCADE GAME SERIES 3-in-1 Pack》玩家将可以在该合集包内获得 3 款经典街机游戏重置版，售价仅为 7.99 美元，单独购买的也只需 3.99 美元。无论是回忆曾经的童年还是重新体验一把最初的欢乐，都无疑是非常不错的选择，毕竟还有相当于白送的白金奖杯。

第一款为经典游戏《小蜜蜂》的重置版。相对于 FC 的家用版，街机版难度更高，画面更好，关卡与系统也更为丰富，并且完美的继承了街机版可以设置参数的模式，大大降低了游戏的白金难度。虽说以下三款游戏有些难度，并且时间耗费较多，但是其低廉的价格与情怀，在白金神作排行中给予靠前的排名。

白金难度	3/10
白金所需时间	2小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏操作	
左摇杆	移动
×键	单发射击
□键	连射

PS4		
小蜜蜂	BNEI	
ARCADE GAME SERIES: GALAGA	射击	美版
2016 年 4 月 21 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：3.99 美元		



游前须知

由于是街机版本的移植，故也可以像街机那样对游戏进行设定。进入游戏后打开设置，选择 Settings→Game Settings，这里将 Select Round 设置成“ON”后可以开启选关，Starting Lives 可以设置最大生命数量。

流程奖杯

Dragonfly
取得条件 游戏中遇见蜻蜓飞机。

Scorpion
取得条件 游戏中遇见蝎子飞机。

Mosquito
取得条件 游戏中遇见蚊子飞机。

Stingray
取得条件 游戏中遇见貂鱼飞机。

Galboss
取得条件 游戏中遇见蜜蜂王。

Blue Spaceship
取得条件 游戏中遇见蓝色太空船。

Stage 10 Reached
取得条件 完成第十关。

Stage 20 Reached
取得条件 完成第二十关。

Stage 30 Reached
取得条件 完成第三十关。

这些奇形怪状的飞机在流程中的关卡都会自然出现，不存在会错过的可能。由于可以选关，每一关都有五条名，完成三十关基本没有什么难度。

技巧奖杯

Dual Fighter
取得条件 组成一架双重战机。

Enemy Fighter
取得条件 击落一架被俘虏的红色战机。

Escape Artist
取得条件 从牵引光束中逃跑。

游戏中会出现需要攻击两次的绿色飞机（详见 Escape Artist 奖杯图标）。这种飞机会有一定几率飞下来发出牵引光线。玩家故意被吸走后，自己的战机便会成为敌方的俘虏。当绿色飞机飞下来的时候击毁绿色飞机即可解救出受俘虏的战机并和自己使用的飞机合为一体，获得奖杯。如果在绿色飞机击毁前击毁了红色的俘虏飞机也可以获得奖杯，可以选择自己的飞机刚被虏走时马上击毁绿色飞机，这样红色飞机会被定在最上面。

当绿色飞机发出牵引光线吸收的时候，玩家是可以进行进攻的，这时将绿色飞机击落也可以获得一个奖杯。

难点奖杯

Ace Pilot
取得条件 在第十关结算界面获得70%的命中率。

奖杯要求里其实并没有说到需要通过本关，所以，只要射出一发子弹并确保命中，然后自杀即可获得 100% 的命中率了。

Stage 11 Perfect
取得条件 在第十一关挑战中获得最高分。

Stage 15 Perfect
取得条件 在第十五关挑战中获得最高分。

Stage 19 Perfect
取得条件 在第十九关挑战中获得最高分。

Stage 23 Perfect
取得条件 在第二十三关挑战中获得最高分。

Stage 27 Perfect
取得条件 在第二十七关挑战中获得最高分。

Stage 31 Perfect

取得条件 在第三十一关挑战中获得最高分。

当游戏进入到上述关卡时会进入奖励关卡，该关卡不需要消灭全部敌人，敌人也不会攻击你，射击敌人会获得奖励分数。当然为了得到奖杯，我们需要将关卡中的全部敌方飞机全部击落。由于射击间隔时间和眼力的影响，随机性还是比较大的。故此，我们需要用 SL 读档存档大法来完成以上奖杯的挑战。

其原理在于该游戏可以随时中途进行保存并退出，随即离开游戏将游戏的存档保存在 U 盘中。当回到游戏继续挑战并失败时，可以导入 U 盘的存档来重置游戏的进度。该方法也试用与接下来的几款游戏。

首先需要做好准备工作，在挑战关卡的前一关凑齐双重战机，然后备份存档，随即进入挑战关卡，可以先熟悉下挑战关卡中敌人出现的方位，然后读档。每全灭一波飞机即备份一次存档，虽说备份步骤较为麻烦，但是这样要比连续全灭两拨要快上不少。

注：关闭 PS4 的网络功能能大大加快游戏的载入时间。

Single Perfect

取得条件 在没有双重战机的情况下完成一次挑战关卡。

这个奖杯需要在第十五关完成，因此十五关也无需进行准备工作。 十五关应该是全挑战关卡最为简单的，单飞机也可以很容易的完成。

Retro Gamer

取得条件 获得其他所有奖杯。

NO.4 ARCADE GAME SERIES: PAC-MAN&Ms. PAC-MAN

奖杯总数	21	铜杯	6	银杯	5	金杯	9	白金	1

两款游戏的奖杯数量是相同的，故该列表为一个游戏的奖杯列表。

是的，你并没有看错，第三名是两个白金。这并不是指一个游戏可以获得两个白金，这只不过是相似度极高的两款作品放在一起而已。对于《吃豆人》这款游戏，可以说是家喻户晓，家里的长辈们可能都对这款游戏有印象，而其难度之高也一直成为了我们儿时的阴影。不过对于可以 SL 的 PS4 街机移植版来说，全成就这款游戏难度就小很多了。

而吃豆妹这款游戏大家或许就觉得有些陌生了，这是一款女性吃豆人做主角的游戏，增加多种迷宫关卡，并且难度也有所提升。于 1981 年作为吃豆人的加强版出现在了街机平台。需要注意的是吃豆妹并不包含在《ARCADE GAME SERIES 3-in-1 Pack》中，需要玩家另行购买。

吃豆人	
白金难度	2/10
白金所需时间	1小时30分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

吃豆妹	
白金难度	2/10
白金所需时间	1小时30分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无





PS4		
吃豆人		BNEI
ARCADE GAME SERIES: PAC-MAN		动作 | 美版
2016 年 4 月 21 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：3.99 美元		

PS4		
吃豆妹		BNEI
ARCADE GAME SERIES: Ms. PAC-MAN		动作 | 美版
2016 年 4 月 21 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：3.99 美元		

游前须知

由于是街机版本的移植，故也可以像街机那样对游戏进行设定。进入游戏后打开设置，选择 Settings→Game Settings，这里将 Select Round 设置成 "ON" 后可以开启选关，Starting Lives 可以设置最大生命数量。

游戏操作	
左摇杆/方向键	移动

吃豆人

★流程相关

Cherry

取得条件 在第一关中吃到樱桃。

Strawberry

取得条件 在第二关中吃到草莓。

Orange

取得条件 在第三关或者第四关吃到橘子。

Apple

取得条件 在第五关或者第四六关吃到苹果。

Melon

取得条件 在第七关或者第八关吃到哈密瓜。

Galboss

取得条件 在第九关或者第十关吃到飞机。

Bell

取得条件 在第十一关或者第十二关吃到铃铛。

Key

取得条件 在第十三关吃到钥匙。

在获得 650 分或者该关卡快完成时，在地图的中间会刷新出水果，如果一定时间内没有吃掉的话水果会消失。

Round 2 Cleared

取得条件 通过第二关。

Round 5 Cleared

取得条件 通过第五关。

Round 9 Cleared

取得条件 通过第九关。

Round 13 Cleared

取得条件 通过第十三关。

Round 17 Cleared

取得条件 通过第十七关。

选关和无限条命的帮助下，没有任何的难度。

★难点奖杯

这里同样需要用到《小蜜蜂》所使用到的 SL 方法。基本步骤相同，相对于《小蜜蜂》吃豆人的 SL 相对较多，完成起来比较看运气。

Fruit Basket
取得条件 一次游戏中吃到五种不同的水果。

这个奖杯需要玩家使用五条生命（设置中修改）从第一关玩到第七关，并且在每一关内都吃到当前关卡刷新出来的水果至少一次。推荐玩家在前 4 关内保证不丢生命过关，之后的第五第六关消耗一些生命，进入第七关后只要活得 650 分就能获得这个奖杯。善于利用 SL 方法能提高效率。

All Ghosts
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭鬼魂。

Om Nom Nom
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭三次鬼魂。

Om Nom Nom x4
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭四次鬼魂。

每一关总计只有 4 个力量豆，并且只有两个水果。奖杯看上去非常的困难，但是对于使用 SL 方法后,这个奖杯就简单了许多。推荐选择第一关，玩家首先获得 650 分后吃第一个水果进行一次备份存档。之后不停与鬼混周旋，在力量豆附近等待 4 个鬼混靠近后一次全灭，然后再进行一次备份存档。依次完成 4 次全灭鬼魂，中途记得吃掉第二个水果。

Picky Eater
取得条件 在没有吃掉鬼魂也没有死亡的情况下完成三关。

选择第一关至第三关，利用 SL 方法没有什么难度。

Retro Gamer
取得条件 获得其他所有奖杯。

吃豆妹

★流程相关

Cherry
取得条件 在第一关中吃到樱桃。

Strawberry
取得条件 在第二关中吃到草莓。

Orange
取得条件 在第三关吃到橘子。

Pretzel
取得条件 在第四关吃到饼干。

Apple
取得条件 在第五关吃苹果。

Pear
取得条件 在第六关吃到梨。

Banana
取得条件 在第七关吃到香蕉。

Round 2 Cleared
取得条件 通过第二关。

Round 5 Cleared
取得条件 通过第五关。

Round 9 Cleared
取得条件 通过第九关。

Round 13 Cleared
取得条件 通过第十三关。

Round 17 Cleared
取得条件 通过第十七关。

同样在设置了五条命与选关后毫无难度。

★难点奖杯

All Ghosts
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭鬼魂。

Perfect
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭四次鬼魂并吃掉两个水果。

Om Nom Nom x2
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭两次鬼魂。

Om Nom Nom x3
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭三次鬼魂。

Om Nom Nom x4
取得条件 在一次力量豆的帮助下全灭四次鬼魂。

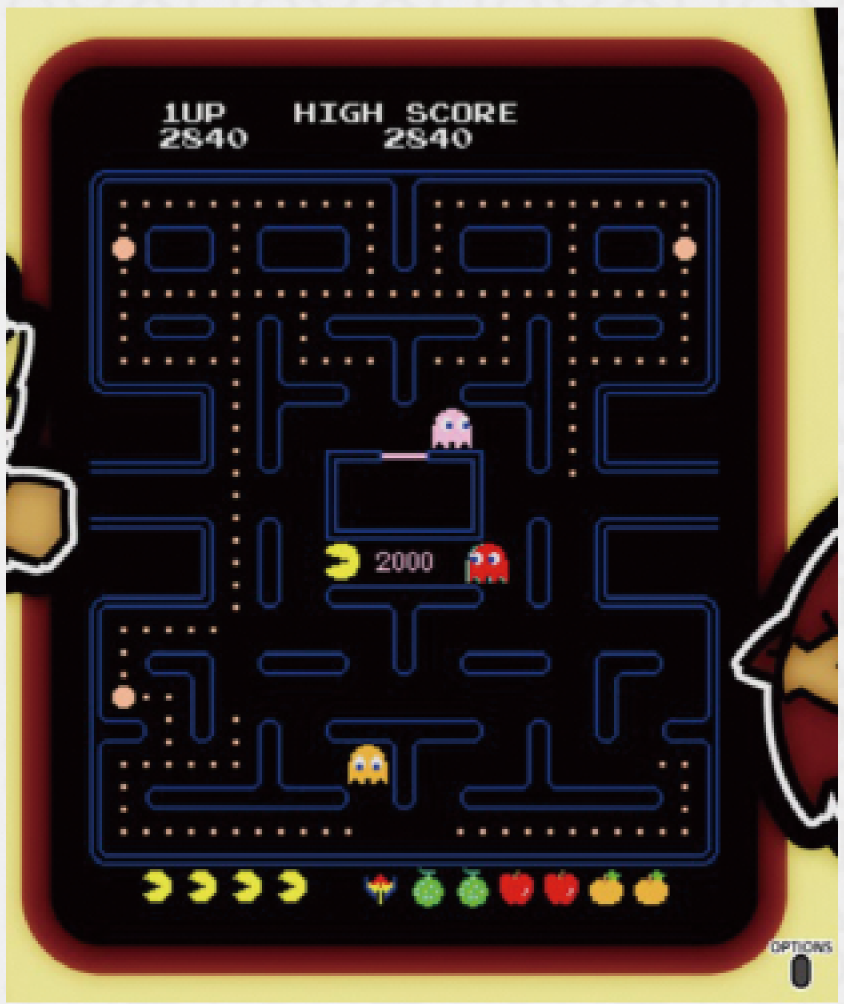
同吃豆人的方法类似，需要注意的是吃豆妹的难度要稍微高一些。

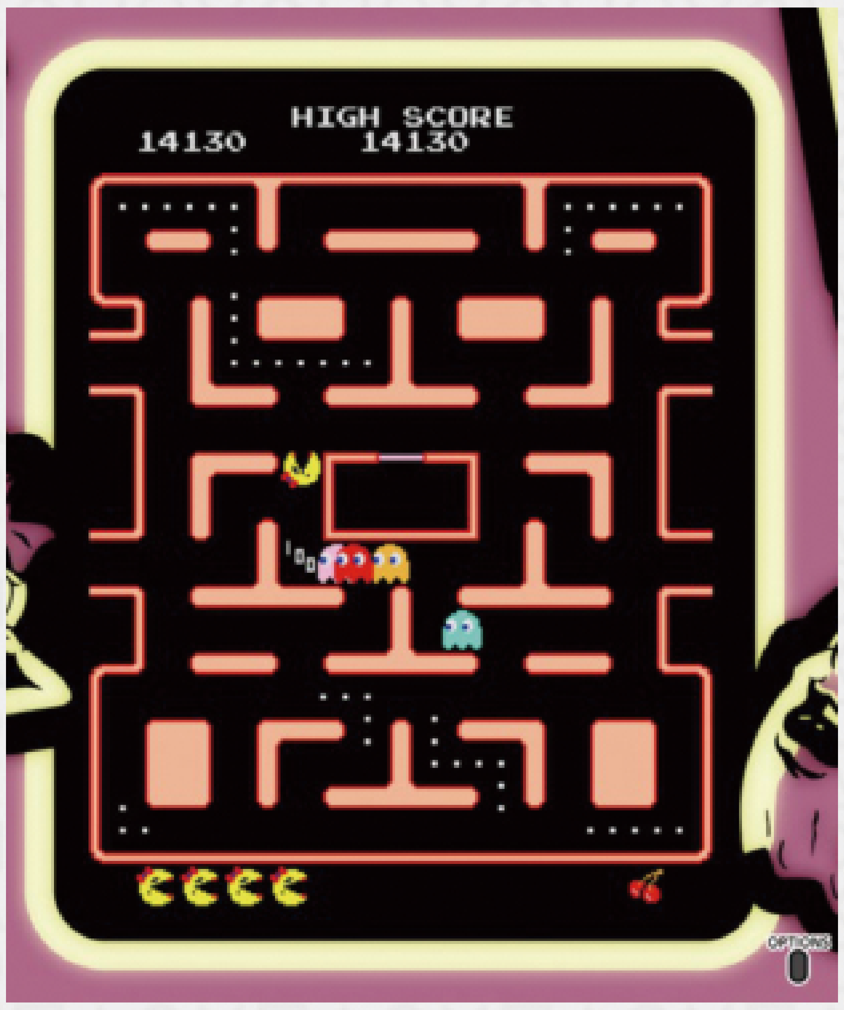
Picky Eater
取得条件 在没有吃掉鬼魂也没有死亡的情况下完成三关。

No Warps
取得条件 在没有死亡也没有穿过隧道的情况下完成两关。

下面的条件相对上面的三关要简单许多，只需要不死并且不通过左右两边的隧道即可。

Retro Gamer
取得条件 获得其他所有奖杯。





NO. 3 ARCADE GAME SERIES: DIG DUG

奖杯总数	21	铜杯	6	银杯	5	金杯	9	白金	1

《ARCADE GAME SERIES 3-in-1 Pack》中最后一款作品，也是难度最低的一款作品。不知大家对于该作是否还有印象，玩家需要控制一个小人探索地下，通过打气筒将敌人吹成气球直到爆炸。除了打气筒外还可以利用场景中的石块来压扁敌人。

白金难度	2/10
白金所需时间	1小时30分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏操作	
左摇杆	移动
×键	充气
□键	连射



游前须知

由于是街机版本的移植，故也可以像街机那样对游戏进行设定。进入游戏后打开设置，选择 Settings→Game Settings，这里将 Select Round 设置成“ON”后可以开启选关，Starting Lives 可以设置最大生命数量。



打空气		BNEI	
ARCADE GAME SERIES: DIG DUG		射击	美版
2016 年 4 月 21 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：3.99 美元			

PS4

流程奖杯

Carrot
取得条件 在第一关获得胡萝卜。

Turnip
取得条件 在第二关获得大头菜。

Mushroom
取得条件 在第三关获得蘑菇。

Cucumber
取得条件 在第四关或者第五关获得黄瓜。

Eggplant
取得条件 在第六关或者第七关获得茄子。

Green Pepper
取得条件 在第八关或者第九关获得青椒。

Tomato
取得条件 在第十关或者第十一关获得番茄。

Watermelon
取得条件 在第十四关或者第十五关获得西瓜。

Pineapple
取得条件 在第十八关或者第十九关获得菠萝。

Round 1 Cleared
取得条件 完成第一关。

Round 2 Cleared
取得条件 完成第二关。

在五条命和选关的帮助下，没有任何难度。(通过第一关第二关居然给两个铜杯？谜一般的奖杯设定。)

难点奖杯

2 Enemies
取得条件 用一颗石头压死2个敌人。

4 Enemies
取得条件 用一颗石头压死4个敌人。

Rock And Roll
取得条件 使用石头压死关卡内的游戏敌人。

选择第一关即可，将石头下方挖穿成一条直线，然后勾引怪物向上走释放落石即可。

Clean Harpoon
取得条件 不进行任何挖掘通过关卡。

同样选择第一关，等怪物穿墙过来后充气击杀即可。

Dig
取得条件 在任意关卡挖穿整个区域。

比较难的奖杯之一，玩家需要将地图所有的方块全部挖掉，包括挖掘剩下的边角料，只有第一行没法碰到的泥土不用挖掉。并且玩家还要留下两个敌人以确保游戏不会进入下一关，因为只剩下一个敌人的话那个敌人会逃跑使得游戏过关。需要稍微练习一下，挖掘的时候多挖弯道，可以利用充气来使怪物短暂停止。

Rambler
取得条件 一次游戏中挖掉1000个方块。

又一个难点奖杯，玩家需要在一次游戏内，生命消耗完之前挖掉 1000 个方块。每张地图共有 196 个方格，每个方格都挖空的话需要到第六关。推荐玩家在前三关尽量挖干净，然后则量力而行，不要冒死亡的风险去多挖方块。毕竟流程还有需要玩到 18 关的奖杯。

Just Passing Through
取得条件 穿过被充气的敌人。

Surface Assassin
取得条件 在地面上击败任意敌人。

Centurion
取得条件 一次游戏中击败100个敌人。

如果每关都消灭的话，在第十五关即可获得该奖杯，利用存档备份方法没有太大的难度。

Retro Gamer
取得条件 获得其他所有奖杯。

NO.2 Nubla

奖杯总数	20	铜杯	10	银杯	0	金杯	9	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	25分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

卡通手绘风格的解密游戏，独特的艺术风格和奇特的故事而大受好评。讲述了一段在博物馆所发生的奇幻故事。游戏流程非常短，但是经常会出现一些操作判定失误的 BUG，如果没有出现什么问题的话，仅需 25 分钟便可白金本作。

游戏操作	
左摇杆	移动
×键	跳跃
○键	捡取
△键	放置/调查
□键	使用能力
R1键	推动



PS4
Nubla GAMERA NEST SL
Nubla | 动作冒险 | 美版
2016 年 12 月 6 日 | 本地 1 人 | 无对应周边
售价为 PS4：11.49 美元

章节0

选择自己想要操作的角色性别后，玩家会来到一栋博物馆内。不停的向右走，会有许多长相怪异的小孩跟随着你。当走到尽头后玩家需要选择一名小孩作为自己的帮手。准备一周目白金的玩家请务必选择第一名绿色头发的小孩。

Whispers in the dark
取得条件 进入奇异的博物馆内。

接下来玩家将控制选择的小孩，捡起地上的蜡烛后从右边的门离开，会遇见第一个谜题。一个简单的记忆游戏，玩家只需要重复光点闪烁的位置即可。之后回到博物馆向右走选择闪烁的画框进入下一章。

Bring us the light
取得条件 完成追随光线的记忆谜题。

章节1

玩家需要推动放进中的方块来跳上更高的平台，在走到桌子前可以捡取到一张“黑桃九”的扑克牌。

Nine of spades
取得条件 获得“黑桃九”扑克牌。

之后玩家拿起桌子上的蜡烛，然后追随着白色的小圆圈以收集改场景内的所有物品。每一幅画都对应一个作品，最后会获得一把红色的钥匙。从中间的木门离开即可。

之后会来到另外一个场景。先不坐电梯下楼，走到右边能看到一个头盔，使用绿发小孩的能力穿过来捡起头盔，返回将头盔还给画中的骑士。之后来到中间层，捡起左边的绅士帽，穿过右边的木门，将绅士帽给右边画像中的狗戴上。再从左边跳到下方，跳起来的时候百叶窗会掉下来一顶贵妇帽，捡起来可以获得一个奖杯。

A lady's hat
取得条件 获得“贵妇帽”。

将电梯上的石块移开，向右走，拿起老鼠（大概是老鼠）画像中的拐杖从右边的门离开。回到博物馆后跟随小孩走左边进入第二章。

The Woods of Vanished Faces
取得条件 完成第一章故事。

章节2

先将场景中的石头移到左边，能看到搬空中有一轮月牙，踩着石头上去触碰会掉落下来，捡起月牙可以获得奖杯。

Moon
取得条件 获得“月光”。

之后捡起散落在地面上的镜子碎片，安装到最右边的镜框上。在向右走的过程中还能见到一本书并解锁奖杯。

Stories told
取得条件 获得“故事书”。

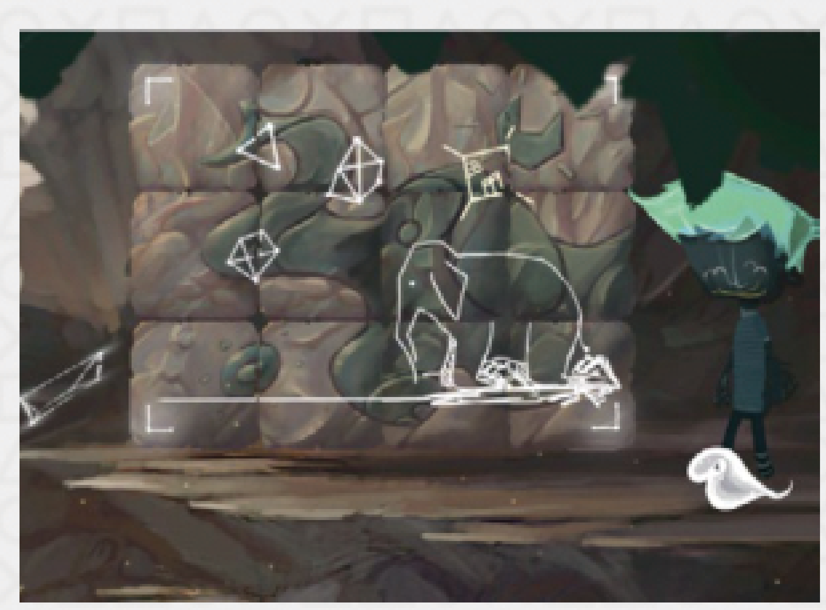
在场景中间一块独立的浮空石阶上，通过移动的石头跳上去可以捡到一片云朵并解锁奖杯。

Summer Cloud
取得条件 获得“夏天的云”。

将镜子拼好后，拿起镜子放在光线下方，会被传送到另外一个场景。该场景下通过绿发小孩的能力穿到右下方可以获得一颗树并获得奖杯。

Tree
取得条件 获得“树”。

之后来到右边上方完成拼图即可回到博物馆内，跟随小孩向右走进入第三章。



The Blue City

取得条件 完成第二章故事。

走到场景最右边可以捡取到一只长袖手套并获得奖杯。

Abandoned Glove

取得条件 获得”被遗弃的手套“。

玩家需要找到四个零件以完成场景右上角的机关。场景中可以捡到一个，之后来到左边进入一扇闪烁的门中来到一个室内场景。移开地上的帽子可以捡取到一把钥匙，然后踩在帽子上打开窗户将雨云放进房间内，房间会因此涨大水。跳上右边的衣柜上可以获得旅行包并获得奖杯。

Forgotten valise

取得条件 获得“旅行包”。

捡取右上方的零件后会自动退出房间场景。将零件放到右边后在向左边进入另一扇门内。该场景内会有一名大镜子，先跳起来碰到零件，将零件丢到镜子里面。然后向左走，玩家则会向右走获得零件并退出场景。将零件放到右边后在到左边进入另外一扇门。场景内需要调换上方图标的顺序以吻合下方的图标。完成后获得最后一个零件，来到右边触发机关。



之后回来到另外一个场景，需要空三个旋转的门，是门上的标志都位于上方。完成后会回到博物馆内，跟随小孩进入第四章。

Nubla

取得条件 完成第三章故事。

章节4

一进入场景跳起来撞向飘浮的巨石可以获得水晶马并获得奖杯。

Blue horse

取得条件 获得“蓝色水晶马”。

接下来有需要结局一个谜题，将天上的星座拼图完成。（如下图）之后回到博物馆，前往最右侧再次回到该场景并获得奖杯。

The ascent

取得条件 到达Nubla等待的地方。

跳上大象的头上进入天上的房间后，在左侧可以捡到一封信并获得奖杯。

The alpine hill

取得条件 进入旋转的房子。

Love letter

取得条件 获得“情书”。

之后将桌子下方的蜡烛拿到中间点燃，再放回桌子边上使机关转动，可以捡到画笔。之后回到博物馆内，跟随小孩一直向左离开博物馆，路上可以发现博物馆内所有的画都被补全，之后游戏通过结束，并获得最后的奖杯。

The End

取得条件 完成游戏全部剧情。



跳过结尾动画后获得奖杯。

Memento Nubla

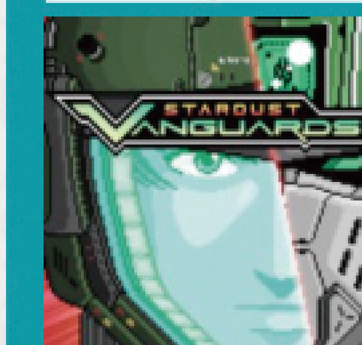
取得条件 完成博物馆的全部图画。

Plantinium

取得条件 获得其他全部奖杯。

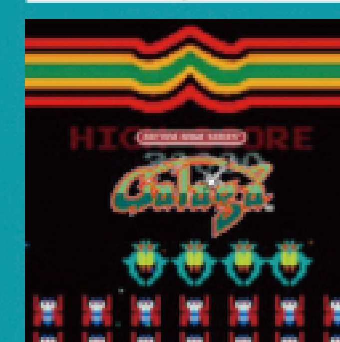
★流程相关

10



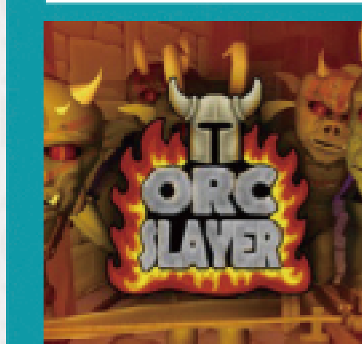
Stardust Vanguards

5



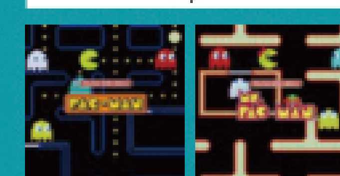
ARCADE GAME SERIES: GALAGA

9



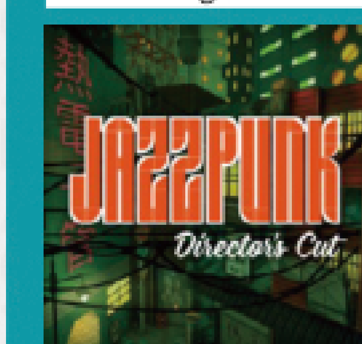
Orc Slayer

4



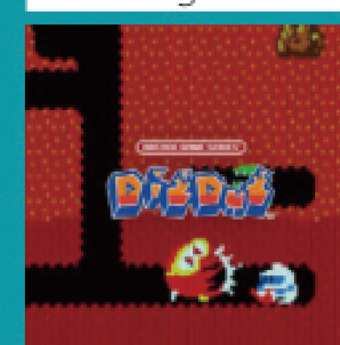
ARCADE GAME SERIES: PAC-MAN&Ms. PAC-MAN

8



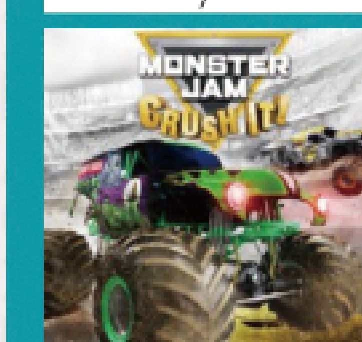
Jazzpunk：Director 's Cut

3



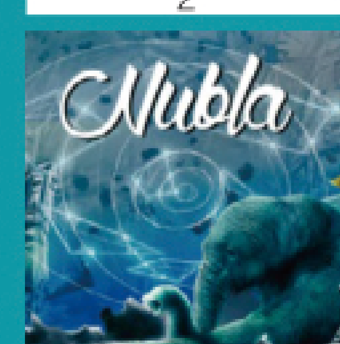
ARCADE GAME SERIES: DIG DUG

7



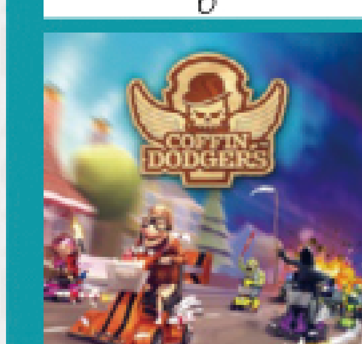
MonsterJam CRUSH IT!

2



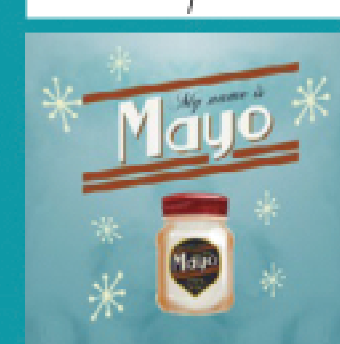
Nubla

6



Coffin Dodgers

1



My Name is Mayo

NO.1 My Name is Mayo

奖杯总数	51	铜杯	46	银杯	0	金杯	4	白金	1

PS4 PSV

我的名字是蛋黄酱		Green Lava Studios	
My Name is Mayo		动作	美版
2016 年 11 月 8 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：0.99 美元、PSV：0.99 美元			



《My Name is Mayo》这款名字就看上去非常滑稽的游戏，严格来说都已经不算是一款游戏，而是超脱游戏本身的事物。她的出现象征如今玩家们对于游戏的态度，她的价值在某些特定人群中被奉为神作。这款游戏玩家只需要点击 1W 次即可白金，而低廉到不到 1 美元的售价完全没有担心买到雷作的担忧。1 美元你买不到上当，1 美元你买不到吃亏，1 美元你可以立马在你的奖杯列表中多一个白金。

她并不是游戏，她就是一个奖杯，然而这个饱受争议的额外系统，或许早已经成为了游戏乐趣本身的一环。

5hits
You can see the hitss!
20hits
No brainer
50hits
Trimmed hearts
200hits
Micro downsizing
350hits
20th century diet
500hits
Go eat cake
550hits
Nosey Caesar
700hits
Club
1500hits
Short timer
3000hits
Knee record
5000hits
Venus-wise
8000hits
The Crow movie pun
10000hits
An ingredient to rule them all
What do we do now?

150hits
Balls of yarn
50hits
Rain
100hits
Z's
150hits
Blonde bombshell!
50hits
Cheesy Rap
250hits
Catch my cold!
150hits
Screwed
350hits
Vanished...
500hits
I'm just a mayo.

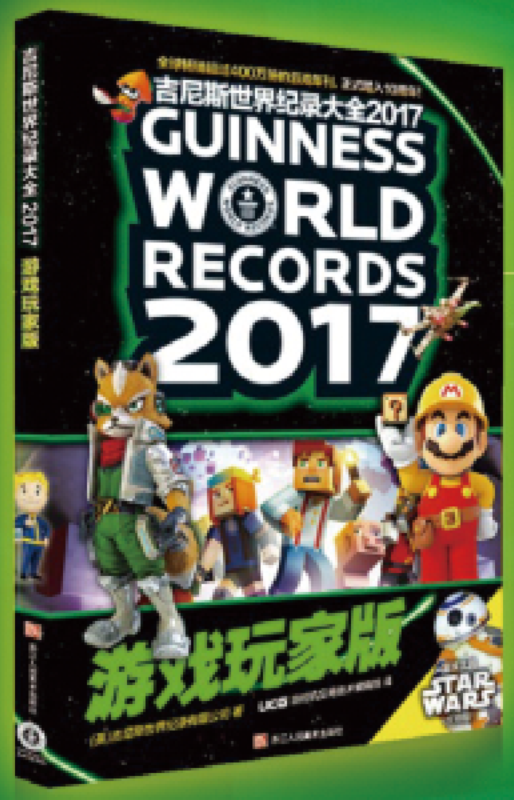
75hits
Red Bikini!
50hits
Cheetah
100hits
Topless!
125hits
Cr è me a la Mayo
200hits
Banana!
300hits
Potato!
200hits
Catsup
300hits
Red Cheetah
500hits
Elephant fun times!

90hits
Young Boy
10hits
Rock Star!
50hits
Dad
100hits
Ordinary
200hits
Identity issues...
10hits
Best Seller
100hits
Glam Rock
300hits
Support!
50hits
A Mime?

120hits
Something important
10hits
The Box of Love
10hits
Just kidding...
10hits
Move
10hits
Muscles
10hits
Part of life
10hits
Philosophy
10hits
Talking about life
10hits
I am Mayonnaise!

白金难度	1/10
白金所需时间	20分钟
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏操作	
×/触碰板	点击



吉尼斯世界纪录大全2017

游戏玩家版 简体中文版



全彩大16开 216页

全球畅销400万册的玩家年刊
十年创建庞大游戏纪录库
精挑细选的精华以中文呈现
收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻
超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权
游戏机实用技术翻译制作

定价 88元

已上市，火热销售中

更有双年特惠套餐
只在UCG商城



生化危机 二十年典藏

《生化》全系列资料大百科！

全彩大16开，408页超详实内容！

系列发展：二十年游戏作品完全收录
周边衍生：电影、漫画、小说等周边巡礼
剧情年表：纵览系列故事发展历程
人物介绍：近百名登场角色生涯履历
怪物资料：超过两百种怪物资料档案
文件档案：主要作品文档尽数翻译

再版改用105克铜版纸，
增加精装护封，更具收藏价值。
文字内容方面与原版没有区别，
并不包含《生化危机7》的相关情报。

优惠价 78元+包邮

强势再版，现已上市！

初音未来之世界旅行 第1、2、3卷

UCG淘宝商城
热卖中

全彩大12开豪华精装硬壳画集，共192页（每卷64页）



国内团队初心社成名系列
获日本版权方正式形象授权
跟随世界第一公主殿下的脚步
一同感受不同国度的风土人情
精美画作配以走心文字
让可爱的虚拟偶像突破次元

定价 68元/册

现已暖心登场


次世代
专辑VOL.9
NEXT GEN SPECIAL
-成就奖杯堂-
刺客信条 埃齐欧合辑
2016年度
十大白金神作盘点
更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
光盘定价：38.00元
本手册随盘附赠不能单独销售